TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION · NINTENDO 64 · DREAMCAST · PS2 · GAME BOY · GAME CUBE · XBOX



Nº 118 - 450 Ptas. - 2,70 €

ESPECIAL E3

25 páginas con más de 100 novedades

¡TODOS LOS ÉXITOS QUE VIENEN!

GAME BOY ADVANCE

¡¡Puntuamos sus primeros juegos!!

ALONE IN THE DARK IV

Guía para acabar la aventura con el segundo personaje

OUTTRIGGER

La acción más trepidante arrasa en Dreamcast



PS2
ONIMUSHA
THE BOUNCER
RED FACTION
WACKY RACERS
NBA STREET
J. LEAGUE SOCCER
RING OF RED
7 BLADES
FUR FIGHTERS
4X4 EVO
GIFT

PSONE
POLICE CHASES
MATT HOFFMAN
ONE PIECE
ASTERIX

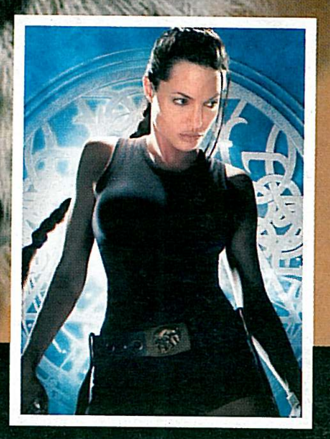
DREAMCAST
ALONE IN THE DARK IV
SONIC ADVENTURE 2
CRAZY TAXI 2

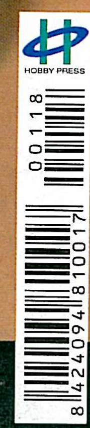
GB ADVANCE
CASTLEVANIA
RAYMAN
SUPER MARIO
TONY HAWK 2
F-ZERO
KURU KURU KURURIN
GTA

¡¡GRAN EXCLUSIVA!!

PS2 nos enseña su cara más salvaje

TEKKEN 4





¡¡PÓSTER GIGANTE DE TOMB RAIDER DE REGALO!!

Sumario

Número 118

www.hobbyconsolas.es

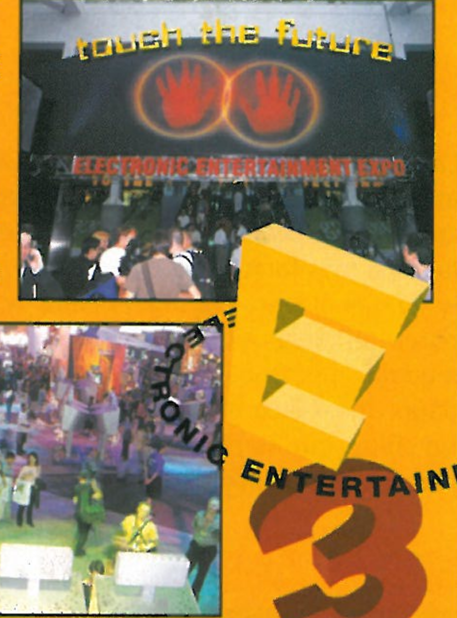
Editorial

E3 NUEVO, GENERACIÓN NUEVA

Son muchos años ya acudiendo a la cita anual de Los Ángeles, y sin embargo no dejamos de sorprendernos en cada nueva edición. Y no es sólo porque en esta ocasión hayamos asistido a la presentación de la plana mayor de la nueva generación, con Game Cube y Game Boy Advance al fin materializadas, Xbox asistiendo al evento por primera vez y PS 2 en una imparable ascensión. Se trata también de que la cantidad de juegos disponibles y la enorme inversión que las compañías han puesto en esta feria demuestra que la industria del videojuego confía cada vez más en sus posibilidades. De verdad que es un placer pasearse por un Convention Center tan abarrotado de gente que no se puede ni dar paso, con cientos de personas probando cientos de titulos en los stands más grandes y vistosos que recordamos. Es verdad que aquí nos van a llegar las nuevas consolas con un poco de retraso, pero lo más importante se ha cumplido: ha comenzado una nueva era en el mundo de los videojuegos. Las cuatro consolas nos han dejado una impresión inmejorable, y está claro que en medio de todas ellas se va a situar Sega, que va a proporcionar unos juegos imprescindibles dentro del catálogo de cada una. En fin, que aunque la verdadera competición llegará a nuestro país en primavera del año que viene, este E3 nos ha permitido ver cómo van a funcionar las cosas desde ya: grandes consolas, muchos juegos y una lucha entre las compañías por ver quién ofrece lo mejor. Y como siempre, los grandes beneficiados seremos nosotros, los usuarios.

ESPECIAL E3

Os hemos preparado nada menos que 27 paginas con toda la información que esperabais ansiosos sobre la feria de Los Ángeles: nuevas consolas, cientos de juegos... En fin, ¡absolutamente todo!





NOVEDADES



DREAMCAST

PS2

GAME BOY ADV.

BIG IN JAPAN



PREESTRENO



GUÍAS



Y ADEMÁS...

Compañeros

LA QUINTA COLUMNA

Dice el Diccionario de la Lengua Española que "compañero" es aquella persona que vive, trabaja o juega con otra habitual o circunstancialmente. Es una buena definición, porque cualquiera sabe que con su compañero o compañera de clase, de trabajo o de piso, te puedes llevar bien "circunstancialmente", pero también puedes andar a la gresca a las primeras de cambio. Os cuento esto porque Ken Kutaragi, en su reciente visita a Madrid, ha hablado de compañerismo entre Sony, Sega, Nintendo y Microsoft dentro del sector. De hecho hay algunos acuerdos previstos entre Sony y Sega y Sony y Nintendo. Claro que poco antes Kutaragi había afirmado (o al menos así lo publicó el Finnancial Times) que Xbox estaba acabada antes de empezar. O sea, que el mundo de los videojuegos es como una gran aula en la que los alumnos -las compañías- se pueden llevar bien o mal depende de los casos. Los más fuertes llevan la voz cantante y el resto crea sus convenientes alianzas. Electronic Arts no se lleva demasiado bien con Sega y Nintendo, pero sí hace migas con Sony y Microsoft. Square, sólo se deja querer por Sony, y Konami, no sin dificultades, intenta ser amigo de todos.

Pero ahora cambia la situación, y resulta que tras su cambio de estrategia, todo el mundo suspira por llevarse a Sega al huerto (valga la expresión). Y, como os decía antes, Sony lanza guiños a Nintendo y algún que otro puyazo a Microsoft, que es alumno nuevo en el colegio y viene con aires de abusón. Porque eso de que le cuestionen el liderazgo a uno no sienta nada bien, para que nos vamos a engañar.

En estas circunstancias parece difícil que en un futuro se pueda llegar al ideal de un sólo formato compatible con todas las consolas, como afirma el propio Kutaragi. Para ello tienen que ser todos amigos y que en este imaginario colegio reine la paz y la armonía. Eso sucederá cuando los alumnos aventajados piensen un poco más en los usuarios y comprendan que en el entendimiento está la solución.

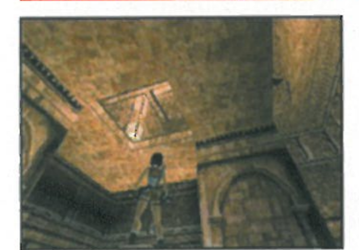
Manuel Del Campo

Estas son todas las modelos que han encarnado

¿CUÁL ES VUESTRA LARA

La pubertad de esta chica tuvo que ser como la bomba atómica, y si no, mirad cómo se ha puesto nuestra Lara con tan sólo 5 añitos de vida. El caso es que, ahora que la heroína más famosa de los videojuegos se ha convertido -y de qué manera- en una estrella de cine, este nos parece el mejor momento para volver la vista a las modelos de carne (sobre todo) y hueso que le han dado vida. Cinco fueron los juegos, como cinco son las chicas que se han calzado esos shorts ajustados para hacer un poco más real la fantasía de Lara.

LARA CROFT 1996



Tomb Raider

El primer «Tomb Raider» marcó las pautas: una chica guapa, exuberante, trenza de pelo castaño, pantalón corto, una malla verde bien ajustadita, muchísimo carácter y, por supuesto, con un buen par de... pistolas. Desde luego, se nota que los chicos de Core dominaban a fondo las herramientas 3D, ¿no creéis?

RHONA MITRA 1997



Tomb Raider II

Después de varios añitos, la verdad es que parece claro que a la primera de las modelos que emularon a nuestra Larita, aunque fuera mona, le faltaba "algo". Esfuerzo sí que ponía en las poses, pero el caso es que más tarde tampoco dio la talla como actriz en películas como «Beowulf».



NELL McANDREW............ 1998

Lo reconocemos: hasta la llegada de la señorita Jolie, ésta modelo era nuestra predilecta. Y es que, además de poseer unas condiciones físicas ideales (¡vaya labios!), tenía una marcada personalidad que le facilitaba enormemente la tarea de meterse en el papel de Lara. En fin, una pena que al final se decantara por salir en otro tipo de Play... (boy).



Tomb Raider III

Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor@hobbyconsolas.es

a Lara Croft FAVORITA?

LARA WELLER. 1999

Aunque esta jovencita al final tampoco cuajó, cualidades no le faltaban -¡quién fuera pistola!- Y es que, por parecidos que no quede. Se ve que hasta convenció a sus padres de que le pusieran el mismo nombre que a la señorita Croft...



Tomb Raider: Last Revelation

LUCY CLARKSON . . .2000

Nada menos que 17 añitos tenía esta tímida muchachita de origen británico cuando se colocó por primera vez el atuendo de heroína virtual. Aunque la camiseta de lycra y esa mirada tan penetrante le sentaban muy bien, lo cierto es que no terminó de encajar en el papel de Lara. Al final las críticas le llovieron, casi tanto como los pretendientes, por sus escasas dotes físicas e interpretativas. Seguro que era cosa de la edad... en todos los sentidos.



Tomb Raider: Chronicles

ANGELINA JOLIE 2001



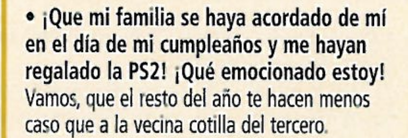
La película

La teníamos delante, y no nos habíamos dado cuenta. Las medidas de esta actriz, sus labios (uf), cómo se mueve, cómo habla, sus enormes pulmones (ejem), todo nos convenció desde el primer momento. Sin ninguna duda, Angelina Jolie es la modelo perfecta.

LA "EXPERTA" OPINIÓN DE NUESTRO DIRECTOR

Durante varios años me he visto en la "obligación" de ir a conocer a todas las modelos que se han metido en la piel de Lara. Imaginaos el "marrón": entrevistas, fotos abrazado a ellas, cenas en la intimi...bueno, tampoco voy a entrar en detalles. Ahora me piden que elija a una, pero no puedo, porque todas han aportado algo al personaje: Rhona, el descaro; Neil, el morbo; Lara Weller, el carácter; Lucy, la ternura; y Angelina, la sensualidad. En realidad hay más detalles, pero ya os los contaré en otra ocasión.

Mola



• **¡Que mi familia se haya acordado de mí en el día de mi cumpleaños y me hayan regalado la PS2! ¡Qué emocionado estoy!**
Vamos, que el resto del año te hacen menos caso que a la vecina cotilla del tercero.

• **Que Xbox vaya a triunfar a base de talonarios, quedándose con todas las licencias de los juegos importantes.**
Me da a mí en la nariz que, por mucho dinero que tenga, Mario, Gran Turismo y demás no se van a mover de casa.

• **Que Sega celebre el décimo aniversario de Sonic a lo grande.**
¡Y tan a lo grande! Así da gusto cumplir años.

• **El reportaje que hicisteis el mes pasado sobre los 20 años de evolución de los juegos... ¡qué recuerdos! Lo leí con lagrimas en los ojos y a moco tendido.**
¿Tan malo era que te hicimos llorar? Prometemos hacerlo mejor dentro de 20 años.

• **Que desde Internet se pueda mandar un e-mail a la redacción, y luego éste sea publicado. ¡Nunca nada había sido tan fácil!**
Y si vieras los mensajes que nos llegan por tam-tam desde las llanuras africanas...

• **Felicidades por el ascenso, señor director.**
Tantas fotos junto a Lara y a todas las azafatas de las ferias, debían tener su recompensa.

• **Que el Quake no me entre, y gracias a ello tenga tiempo libre para estar con los amigos.**
Es que ya se sabe que después de meterse objetos extraños por las orejas, se pierde mucho tiempo en el hospital.

• **Aki, la protagonista de la película de Final Fantasy. Aunque esté hecha por ordenador, quita el aliento, la muchacha.**
Deberías dejar de mirarla, que te estás empezando a poner morado.

• **¡Que estoy aprendiendo a programar en C, y en breve os mandaré una beta de mi Metal Gear!**
Mucho me temo que después tendrás que estudiar derecho para enterarte de lo que es un copyright...

• **El mando de PlayStation 2 que produce descargas eléctricas.**
Ahora sí que podremos decir que la consola de Sony es una máquina "electrizante".

• **Xbox. Al paso que llevan, que cada mes sacan una nueva tecnología para ella, acabarán por ponerle una nevera incorporada, o algo parecido.**
La nevera se ha descartado finalmente... imagina que se te cuelga la consola y se te estropean todos los yogures.

el sensor

Ni fu ni fa

• **Que según el programa "El Precio Justo", una Dreamcast cueste 44.900 ptas.**
¿Y no viste cuándo Carlos Lozano dijo en medio del programa que el FIFA costaba 2.001 pesetas? Si es que son de lo que no hay estos del "precio injusto".

• **Que mi PlayStation 2 tenga sonido Dolby Surround, pero mi TV ¡no tenga ni estéreo!**
Creo que ya va siendo hora de que jubiles esa TV monocromo del año 39 que heredaste de tu bisabuelo, ¿no crees?

• **La película de Final Fantasy. A nivel visual será muy buena, pero no hará ninguna referencia a la saga en sí, ni chocobos, ni magias... ¡nada!**
¿Qué no van a salir los chocobos? ¡Pero eso es un escándalo, un sacrilegio! Vamos a elevar una queja hasta Square porque esto es un atropello.

• **Que en el Centro mail no me dejen cambiar mi FIFA 96 por ser demasiado viejo... ¡ellos se lo pierden!**
¿Y cuántos años tiene usted, abuelo? Porque es la primera vez que tenemos noticias de una discriminación tan flagrante.

• **Que muchos de los juegos que salen en Japón no nos lleguen a España. ¡Parece que nos han castigado por ser "malos"!**
Sí, malos comprando juegos, porque lo que es pirateándolos, debemos ser de lo mejorcito...por desgracia.

• **El reportaje del mes pasado sobre el E3. Podíais haberos estirado un poco más...**
¿Cuánto más? ¿Cómo las 27 paginillas de este més? ¡Si es que sois demasiado impacientes!

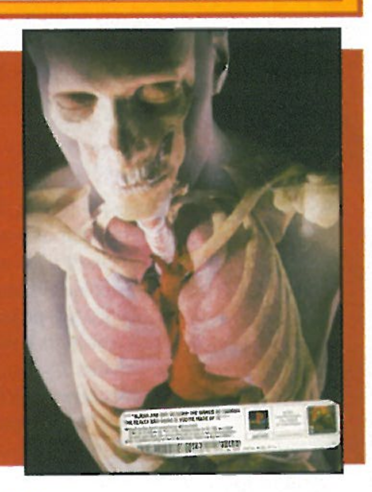
VIÑETA CONSOLERA



Fco. Javier Gamboa

La publi del mes
Un régimen estricto

No me gustaría estar en la pi... en los huesos, de los ingleses cuando lean la publicidad de «C12». Seguro que hay un método más sencillo de quitarse esos michelines de cara al verano, que dejándose atrapar por un pandilla de aliens, aunque tampoco será tan efectivo. Por si acaso, cuidado este verano con las golosinas...



Los más vendidos
del 1 al 29 de Mayo

POKÉMON PLATA. Sigue imparable: ¡otro mes que lo tenemos en primera posición!

España

1	Pokémon Plata	(GBC)
2	Pokémon Oro	(GBC)
3	ISS Pro Evolution	(PS)
4	Zone of Enders	(PS2)
5	Moto GP	(PS2)
6	Final Fantasy IX.	(PS)
7	Time Crisis: Operación Titán (+pistola)	(PS)
8	Formula One 2001	(PS2)
9	Banjo-Tooie	(N64)
10	The House of the Dead 2 (+pistola)	(DC)

Datos proporcionados por Centro Mail.

PlayStation

1. ISS Pro Evolution 2
2. Time crisis: OT + G-Con 45
3. Alone in the Dark: TNN
4. Final Fantasy IX
5. Manager de Liga 2001

Dreamcast

1. Skies of Arcadia
2. The H. of the Dead 2+Pist.
3. Soul Calibur
4. Virtua Tennis
5. Jet Set Radio

Nintendo 64

1. Banjo-Tooie
2. Pokémon Stadium+T. Pack
3. Majora's Mask
4. Mario Tennis
5. Perfect Dark

PlayStation 2

1. Zone of the Enders
2. Moto GP
3. Formula One 2001
4. Crazy Taxi
5. Shadow of Memories

Game Boy Color

1. Pokémon Plata
2. Pokémon Oro
3. Pokémon Pinball
4. Pokémon Amarillo
5. Pokémon Azul

ZOE OF ENDERS

Gran Bretaña

1	Extermination	(PS2)
2	Formula One 2001	(PS, PS2)
3	Crazy Taxi	(PS2)
4	Alone in the Dark IV	(PS2, DC)
5	Pokémon Silver	(GBC)
6	Simpsons Wrestling	(PS)
7	Theme Park World	(PS, PS2)
8	Rayman	(PS, GBC)
9	World Championship Snooker	(PS)
10	Matt Hoffman's Pro BMX	(PS)

U.S.A.

1	Pokémon Stadium 2	(N64)
2	Pokémon Silver	(GBC)
3	Pokémon Gold	(GBC)
4	Dark Cloud	(PS2)
5	Kirby Tilt N Tumble	(GBC)
6	Red Faction	(PS2)
7	Madden NFL 2001	(PS2)
8	Crazy Taxi	(PS2)
9	Crazy Taxi 2	(DC)
10	18 Wheeler	(DC)

Japón

1	Tear Ring Saga Enterbrain	(PS)
2	Shin Migami Tensei	(PS)
3	Crazy Taxi 2	(DC)
4	Gran Turismo 3 A-Spec	(PS2)
5	Birth of Pirate Dreams	(GB)
6	Tomb Raider Chronicles	(PS)
7	Super Mario Advance	(GBA)
8	Exodus Guilty Neo	(DC)
9	One Piece Grand Battle	(PS)
10	Animal Forest	(N64)

SUBEN



GAME BOY ADVANCE, esta pequeña maravilla no deja de sorprendernos, y sólo ha tardado tres meses en llegar a nuestro país.

LA LUCHA, que pronto contará en sus filas con nuevas entregas de Tekken, Soul Calibur, Virtua Fighter y Dead or Alive para las consolas de nueva generación.

METAL GEAR SOLID 2, cuando pensábamos que ya no iba a ser capaz de sorprendernos, las nuevas imágenes mostradas en el E3 vuelven a demostrar porqué es el juego más esperado del momento.

BAJAN



DRAGON BALL, el próximo juego de Goku para PlayStation 2 no será distribuido en nuestro país este año.

PHANTASY STAR ONLINE VER. 2, ya que mucho nos tememos que nos obligará a pagar una cuota mensual si queremos jugar online.

PRIMERA PLANA

EDGE, Reino Unido, Junio 2001
OPINIÓN
Steven Poole, Escritor

"A mí me gusta disparar a la gente y ver saltar la sangre en un juego, pero eso no quiere decir que vaya a coger un rifle y hacerlo en la realidad. Es por esto que a un policía de Nueva York le encantaba «Grand Theft Auto», porque prefería que robaran coches en un juego, en lugar de hacerlo en la calle."



El País
Lunes, 21 de mayo de 2001
SOCIEDAD
Ángela McFarlane, Experta en tecnologías de la educación

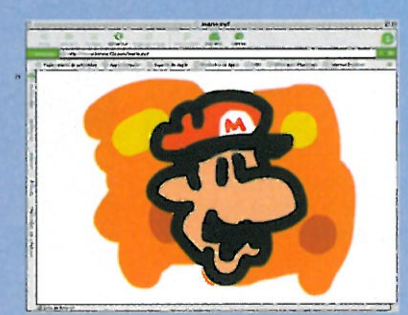
"...no hay por qué lamentarse cuando un niño prefiere jugar con Pokémon a leer un libro [...] deberíamos saber reconocer la riqueza de algunos juegos electrónicos."

El País
Jueves, 24 de mayo de 2001
PUBLICIDAD

"Siéntate al volante del Ibiza y olvídate de la realidad virtual."

la web de moda

Una vez más, un usuario del foro de Hobby Consolas nos ha facilitado una divertida web, que os recomendamos porque resulta de lo más divertida. Seguro que nunca habíais conocido esta faceta de la vida de Mario...



http://www.khrona.f2s.com/mario.swf

¿Y tú qué opinas?

Estas son algunas de las respuestas recibidas sobre la pregunta que os formulábamos el mes pasado: ¿CREÉIS QUE PLAYSTATION ES UNA CONSOLA PRÁCTICAMENTE ACABADA?

• Sí es cierto que ahora, cuando las consolas de nueva generación están empezando a sacar sus primeros juegazos, parece que cada vez más está más condenada al ostracismo, pero creo que aún va a dar algún que otro último coletazo.
(José Muzas)

• PlayStation es una consola acabada por completo: su relativa calidad y la falta de originalidad de sus juegos hace que, cada vez, la apoye menos gente.
(Red)

• No creo que los programadores dejen de lado a un mercado tan amplio. Además, PSX no llegará a morir del todo, porque se seguirá jugando con sus juegos en PS2. Tenemos PSX para uno o dos años más.
(Sergio Esparcia Garcia)

• PlayStation es una consola TOTALMENTE acabada, solo hay que ver la nula diferencia de precios entre PSX y DC. Y si uno tiene 20.000 pesetas, la compra esta clara, Dreamcast.
(Rafael Giner Gómez)

Y para el mes que viene:
¿QUÉ GÉNERO CREÉIS QUE SERÁ EL REY EN LAS NUEVAS CONSOLAS?

GAME OVER

(por Dr. Robotnik)

Muy mal debe estar sentándole la resaca del E3 al señor **Kutaragi** cuando se atreve a condenar a XBox antes de su nacimiento, especialmente después de saber que **Microsoft** se está dedicando a comprar (y esta vez no es una metáfora) la exclusividad temporal de algunos títulos. Aunque -a ver esas matemáticas- si Shiny se encarga del proyecto Matrix, y tardaron más de 4 años en abandonar Messiah para PS... quizá los usuarios de la consola de Gates puedan lamentarse allá por el 2010 de quedarse sin juego.
Pero no siempre es el pez grande quien se come a **Bleemcast**, que todavía sigue en pleitos con **Sony** para sacar su emulador para... ¿cómo se llamaba? Eso sí, en el estante vacío donde teníais vuestra **Dreamcast**, vais a poder poner una **GameCube** al precio de 25.000 yenes (40.000 ptas) en Septiembre -viaje a Japón no incluido-, es decir que cuando llegue a España seguro que la inflación ha puesto el precio por las nubes, para variar.

No Mola

• Que en el 18 Wheeler no salga el típico camionero español (llamado Paco o Manolo) con grasa por todos los sitios y con una cara de mala leche que no se aguante.
Si que sale, es un personaje secreto, y te tienes que acabar el juego un millón de veces y con los ojos vendados.

• Que una "guiri" me robara en el Phantasy Star Online cuando yo esta siendo muy amable.
Normal, vas por ahí como el típico macho ibérico "siendo amable" con la rubia nórdica de turno, y pasa lo que pasa. ¡Ji es que no je pué sé güeno!

• Haberme enterado que el lector de DVD de mi PS2, en posición vertical, raya los discos... ¡A buenas horas!
Pues, por si acaso, ¡que sepas que el utilizar la bandeja de la consola como posavasos también la daña!

• ¡Que Fear Effect 2 no sea recomendado para "mayores" de 18 años!
No sólo es para mayores de 18 años, sino que deben haber hecho la mili en Ceuta. Es la leche.

• Ser el mejor en lo que se refiere a Pokémon. ¡Necesito un rival que merezca la pena!
Anda fantasma, si seguro que todavía no has conseguido evolucionar a Bulbasaur, chaval.

• Que todas las demás secciones no sean ni la mitad de graciosas que el sensor.
No todo iba a ser "cachondeíto". A veces hay que ser un poco más serio.

• El sospechoso parecido de un taxista de Crazy Taxi 2 con el líder de cierto grupo musical de la banda sonora del juego.
Y peor aún: ¡el sospechoso parecido entre los vehículos del juego y los que veo todos los días por la calle!

• Que haya tenido que empeñar mi Dreamcast para comprarme una PlayStation 2.
Pero bueno, ¿es que no os hemos enseñado nada en todos estos años? ¡Tendrías que haber vendido el cepillo de dientes!

• Que en la era del DVD sigáis dando los vídeos de la revista en formato VHS.
Hombre, si no te importa pagar 4.000 pelas del ala cada vez que saquemos un vídeo...

sabías qué...

El primer E3 se celebró en **Los Angeles en 1995** y allí se presentaron Killer Instinct, Virtual Boy y los primeros juegos de **Saturn**? A lo largo del tiempo la feria ha tenido lugar en Las Vegas, Atlanta y finalmente parece haberse establecido en **L.A.** donde este año ha habido más de 400 compañías.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
José Muzas, Nazareth García, Armando Mozota, Mach8, xmtt, Hada, Sandokan, Daniel Tacoronte, Manolo Morón, Josñe Antonio Paquet, Luis Blanco, Solid, Hayach, Borja María Marino, Red y Fco. Javier Sánchez Rus y Miguel Ángel Glez.



Sega celebra por todo lo alto el cumpleaños de su mascota



El 23 de junio se cumplen 10 años desde que nuestro querido Sonic surgiera de la mente de Yuji Naka, y se convirtiera en la mascota de miles de consoleros de todo el mundo. Para celebrarlo, Sega ha preparado un montón de eventos que no queremos que os perdáis, así que aquí os los mostramos.

¡SONIC YA HA CUMPLIDO 10 AÑOS!

SONIC ADVENTURE 2

Como todos sabéis, el principal regalo que Sega ha querido hacer a todos los seguidores de Sonic ha sido el lanzamiento internacional el próximo 23 de junio, de la segunda parte de sus aventuras de en Dreamcast. En «Sonic Adventure 2», nuestro erizo vuelve a protagonizar un gran plataformas 3D, donde aparecen todos los personajes que le han acompañado a lo largo del tiempo y algunos otros nuevos. Desde luego, el Sonic Team no podría haber elegido mejor broche para festejar el acontecimiento. Si queréis saber más, no tenéis más que buscar el comentario del juego en las páginas de novedades.



La segunda parte de «Sonic Adventure» contará con la aparición de todos los personajes de la historia de Sonic y algunos nuevos. ¡Nadie quiere perderse la fiesta!



SONIC SE PASA AL RPG

Como ya os adelantamos hace unos meses, una de las novedades más interesantes de «Phantasy Star Online v.2» será la inclusión de nuevos personajes y "gadgets" relacionados con Sega. Pues bien, el Sonic Team ha decidido recompensar a los usuarios de la edición japonesa de este juego, con una aparición estelar de Sonic como personaje oculto. Esta sorpresa viene a sumarse a la posibilidad de usar como "Mags" varias consolas de la dilatada historia de Sega.

¡SEGA NOS INVITÓ AL PARQUE DE ATRACCIONES DE MADRID!



Así de gallitos llegamos a la presentación de Sega, cinco hombres y un destino... la fiesta del 10º aniversario de Sonic.



Como buenos profesionales, nuestros redactores hicieron una "cobertura" total de lo que sucedió en la fiesta de Sega. Un periodista está siempre a la que cae...



Después del discurso y los canapés, llegó el momento de escaparse al parque y montar en las atracciones... ¡todo el parque para nosotros solos!



El Director General de Sega España, Ricardo Ángeles, aprovechó la ocasión para dirigir a la prensa asistente unas breves y emotivas palabras en honor a Sonic, tras lo que Sega nos invitó a un pequeño refrigerio. ¡Vino bien!



Y así, recuperadas las fuerzas, nos tiramos horas montando una vez tras otra. Al final casi nos olvidamos de lo más importante: ¡¡Felicidades, Sonic!!



LOS "GOODIES" DEL ANIVERSARIO

Para conmemorar tan importante acontecimiento, Sega ha aprovechado para diseñar un montón de productos de coleccionista dedicados a Sonic y su décimo cumpleaños. ¡Y eso nos gusta!

Entre ellos, lo más destacable ha sido una Edición Especial de «Sonic Adventure 2», que recibirá el nombre «Sonic Birthday Pack», que se pondrá a la venta sólo durante dos días, al precio de 5.500 yenes (casi 7.000 ptas.), y que incluirá el juego, dos monedas doradas conmemorativas, un disco con la música del juego y un libro con la historia de Sonic. Desconocemos si esta iniciativa llegará a España, pero si alguien lo busca por Internet...

Además, gracias a un acuerdo con el fabricante de relojes Swatch, también ha diseñado un alucinante reloj de pulsera. En él, además de un diseño fantástico en rojo y azul, y un display digital con luz fluorescente, se puede disfrutar de una demo en la que aparece Sonic en pantalla al dejar presionado el botón rojo central. ¡Y ya tenemos uno!



Esta preciosa Edición Especial de «Sonic Adventure 2» sólo se distribuirá durante dos días en Japón. Sin duda, será un auténtico tesoro para coleccionistas que valdrá su peso en oro desde el primer día.

TODOS LOS SONIC DE LA HISTORIA

- Sonic the Hedgehog, 1991, Megadrive, Master System, Game Gear
- Sonic 2, 1992, Megadrive, Master System, Game Gear
- Sonic arcade, 1993, arcade
- Sonic CD, 1993, Mega CD
- Sonic Drift, 1993, Game Gear
- Sonic Chaos, 1993, Game Gear
- Sonic 3, 1994, Megadrive
- Sonic Drift 2, 1995, Megadrive
- Sonic Fighters, 1996, Arcade
- Sonic 3D Blast, 1996, Saturn
- Sonic Jam, 1997, Saturn
- Sonic Jam, 1998, Game.com
- Sonic Adventure, 1999, Dreamcast
- Sonic Pocket Adventure, 1999, Neo Geo Pocket
- Sonic Adventure 2, 2001, Dreamcast

SONIC EN GBA

Como todos sabéis, el cambio de política de Sega va a llevar a Sonic a nuevos sistemas. El primero será GBA con «Sonic Advance», un plataformas en 2D al más puro estilo 16 bits en el que encontraremos un montón de fases totalmente nuevas, y podremos controlar a Sonic y también a Tails y Amy.



Dentro de pocos meses todos podremos ver a Sonic por primera vez en la historia en una consola de Nintendo.

EL SONIC CAFÉ

Sega también ha anunciado recientemente su intención de introducirse en la creación de software para teléfonos móviles con conexión a Internet, como es el caso de la red japonesa i-mode. Pues bien, su primer trabajo será «Sonic Café», una especie de portal interactivo para teléfonos i-mode en el que los usuarios, entre otros servicios, podrán disfrutar de varios juegos de Sonic tan alucinantes como los que veis aquí. En nuestro país, quizá podamos disfrutar de esta tecnología cuando comiencen a funcionar las nuevas redes GPRS.







El Presidente de Sony estuvo en Madrid

Ken Kutaragi: "Lo más importante en los juegos es la comunicación"

Ahí donde le veis es el creador de PlayStation y PS 2, y ahora además preside la compañía. Con PS 2 ya asentada en Japón, ha decidido darse una vuelta por Europa para comprobar personalmente cómo va el mercado de los videojuegos. Hobby Consolas le interrogó sobre los temas más candentes de la actualidad.

E 3

"Es una feria importantísima, y me encanta ver todo lo que sale nuevo. Y este año, la presencia de Nintendo y Microsoft con sus nuevas plataformas ha reunido a muchos más desarrolladores. También es bueno ver la reacción de la gente ante estas nuevas consolas. Por otro lado, creo que hace 10 años los videojuegos eran una afición exclusivamente de chavales muy jóvenes, y ahora se están rompiendo esas barreras. Hay que llegar a otro tipo de edades y también al sexo femenino."

INTERNET

"Nuestra consola va a abrirse a todas las posibilidades de internet, pero nosotros nos dedicamos a los juegos y lo más importante en los juegos es la comunicación. Cuando estamos jugando con los amigos nos estamos comunicando. Lo que nosotros queremos es ampliar esa comunicación para que todos los jugadores del mundo puedan comunicarse, ampliar el campo de entretenimiento."

BANDA ANCHA

"El internet que ahora conocemos se basa en PC y en la línea telefónica y tiene una banda adecuada para ello, pero para un futuro habrá que modificarla, pues llegarán nuevas posibilidades, como la videoconferencia, que requerirán un ancho de banda mucho mayor. Claro que hablamos de al menos cuatro o cinco años vista.."

DINERO

"En países como USA ya hay banda ancha, y por tanto PS 2 se puede convertir en la alternativa al PC, por lo que el desembolso estará justificado. Sí es verdad que en Europa este tipo de conexión puede ser muy cara y por lo tanto el coste de esta opción se puede disparar. En Japón pueden ser 100 o 200 dólares al mes, pero hay que tomarlo como el nuevo y único acceso a internet. La idea es adaptarse al futuro."

JUEGO FAVORITO

"Es muy difícil porque me gustan todos. Si tengo 10 minutos juego a Dance Dance Revolution, pero si tengo más tiempo entonces me pondría con GT 3."

SEGA Y NINTENDO.

"Todas las compañías estamos en la misma industria, somos compañeras en cierto sentido, y por tanto hay muchas posibilidades de que se pueda compartir tecnología o incluso juegos. La comunicación va a ser un medio global para todos. Tenemos proyectos con Sega y Nintendo."

XBOX

"Nosotros ya llevamos un tiempo en el sector y creemos que la competencia es buena y es lo que realmente activa el mercado. Lo que sí puedo decir es que la creatividad en los juegos de Xbox me pareció discutible durante el E3. Me hubiera gustado ver juegos más originales, de más impacto."

DVD

"Desde que nosotros tomamos la decisión de incluir DVD la implantación de este formato ha crecido de forma explosiva, por tanto creo que acertamos de pleno. PS 2 ha hecho crecer muchísimo a la industria del DVD."

CINE Y MÚSICA

"La interacción entre los juegos, el cine y la música es cada vez más frecuente. Solo hay que ver ejemplos como el de Final Fantasy . Los creadores establecerán una sinergia entre cine, juegos y música."



La rueda de prensa se efectuó en las oficinas de Sony España. Kutaragi respondió a todas nuestras preguntas.



Ken Kutaragi, de 50 años, ya había estado en España, en Andalucía concretamente, cuando era estudiante y quedó encantado con nuestro país

¿UNA SOLA CONSOLA PARA EL FUTURO?

¿Os imagináis que sólo hubiera un formato en los videojuegos, como ocurre con el VHS o el DVD, aunque cada compañía fabricará su propia consola? Pues Kutaragi no cree que sea una quimera: *"Quizá sigamos de esta manera durante algún tiempo pero llegará un momento en el que deberemos tender hacia algo más global. Cada uno puede tener su aparato pero con cierta compatibilidad. Por ejemplo, Macintosh y Windows son diferentes, pero ambos se mueven por el mismo internet y utilizan herramientas compatibles. Sí, yo creo que todo tenderá a unificarse."*



Capcom ya está desarrollando nuevas entregas de su último survival horror

¡Primeras imágenes de «Genma Onimusha» para Xbox y «Onimusha 2» para PlayStation 2!



El argumento y desarrollo de la versión de Xbox será el mismo que el de la primera entrega para la consola de Sony, aunque quizá se incluyan enemigos o armas nuevas.



A nivel visual, el juego experimentará sensibles mejoras en el detalle de los escenarios, que seguirán estando construidos mediante gráficos prerrenderizados.

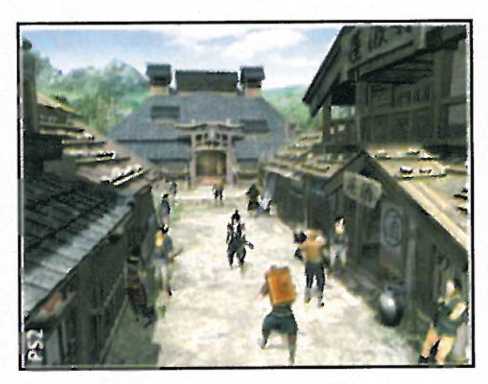


En el plano jugable, «Genma Onimusha» seguirá contando con un control sencillo pero muy completo, y un desarrollo más activo de lo habitual en el género.

Cuando apenas le ha dado tiempo a salir la primera entrega para PlayStation 2 en nuestro país, Capcom ya ha sacado a la luz las primeras imágenes de dos nuevas entregas de **Onimusha** en 128 bits, una para Xbox y otra para PlayStation 2.

De la versión para la consola de Microsoft, que ha recibido el nombre **Genma Onimusha**,lo único que se sabe hasta el momento es que será una versión de la primera entrega para PS2, aunque es posible que se incorporen algunos cambios jugables. Como podéis comprobar, el nivel gráfico muestra también sensibles mejoras, y aunque aún no se conocen fechas de lanzamiento, se espera que incorpore algunas otras novedades que todavía están por desvelar.

Por su parte, a PlayStation 2 llegará **Onimusha 2**, la secuela de las aventuras de Samanosuke, en las que el nuevo protagonista será un joven samurai llamado Jyuubei. Algunas de las novedades que incorporará será un uso mejorado del motion capture, mayor protagonismo en las FMV y unos escenarios más detallados y con mayor índice de interactividad, aunque seguirán siendo prerrenderizados. El juego, que se encuentra a un 30% de desarrollo, saldrá en Japón en marzo de 2002, así que probablemente no llegue hasta nuestro país hasta después del verano del año que viene. Ya sabéis, a esperar tocan...



El nuevo sistema de cámaras está destinado a mejorar la jugabilidad de un título en el que primará aún más el combate sobre la investigación.



Capcom no introducirá escenarios poligonales en «Onimusha 2», pero se está asegurando de elevar la calidad gráfica al mayor grado posible.











Si las secuencias FMV que van hilando el argumento del juego ya resultaban espectaculares en PS2, esperad a ver las que aparecerán en esta secuela, porque tienen toda la pinta de resultar impactantes.



¿Quieres ir al cine?

¿Quieres tiempo?

¿Quieres compañía?

¿Quieres estilo?

¿Quieres acción?

¿Quieres diversión?

¿Quieres amigas?

¿Quieres amigos?

¿Quieres salir?

¿Quieres entrar?

¡Claro!

Hay muchas cosas para ver, oir y hacer. Hay un nuevo Nokia 3330 con Wap.

Únete al Club Nokia, tendrás acceso a muchos servicios exclusivos como tonos de llamada, salvapantallas animados, iconos, juegos con diferentes niveles de dificultad...

Saca lo máximo de tu Nokia 3330, te esperamos en www.club.nokia.es





www.nokia.es

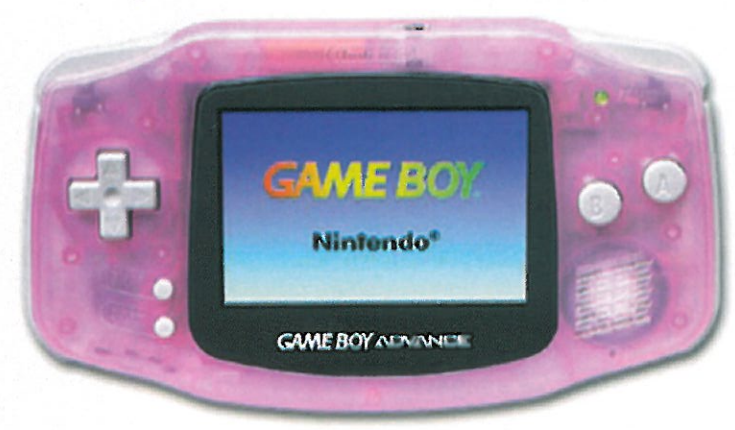
Centro de Atención al Cliente: 902 404 414



Podrás elegir entre cuatro colores para tu Game Boy Advance

¡Una Game Boy Advance para las chicas más presumidas!

Aunque, en un principio, se pensaba que el 22 de junio sólo íbamos a poder escoger entre tres colores para la carcasa de nuestra Game Boy Advance, Nintendo ha confirmado que finalmente también pondrá a la venta un cuarto color, el rosa transparente. Este modelo, que tiene todos los visos de convertirse en el predilecto de las usuarias femeninas, se suma así a los otras tres tonalidades ya conocidas: morado, blanco y transparente. Lo que no sabemos es el número de unidades que se distribuirán de este modelo, así que, si os gusta, id corriendo a reservarla a vuestra tienda habitual. Y no os preocupéis, que el precio de la GBA rosa será el mismo: unas 20.000 ptas.



La compañía editará en España un periódico gratuito para sus clientes registrados

Llega un periódico que habla sobre videojuegos...de Virgin

La filial española de Virgin Interactive acaba de lanzar el primer número del que, a partir de ahora, será el medio a través del cual esta compañía informará a sus clientes de todas sus noticias y novedades.

"La Virgin", que así se llamará esta publicación, se distribuirá de forma totalmente gratuita de forma trimestral, y además permitirá a los lectores enviar sus preguntas, dudas o quejas, que posteriormente saldrán publicadas en el siguiente número.

Todos los clientes tradicionales y demás usuarios registrados en la base de datos de Virgin España recibirán próximamente el primer número, que será el correspondiente al período de junio a septiembre, y cuya portada podéis contemplar junto a estas líneas.


LaVirgin

éxitos

Distribuimos Black & White para PlayStation

especial PlayStation2

La Virgin se mueve

Tres nuevas joyas para la White Label

Contesta, gana y llévate un lote de juegos

HC *News*

RUMOR

Según algunas fuentes, la ya próxima feria SpaceWorld de Nintendo será el evento elegido por Miyamoto para mostrar al mundo las nuevas aventuras de Mario para Game Cube, en las que es posible que se introduzcan algunos nuevos personajes, e incluso que se produzca el regreso de los Hammer Bros. Pero es que además, varias webs en Internet se han aventurado a afirmar que es muy posible que el juego pueda estar muy pronto acabado, y llegue incluso a convertirse en el abanderado del lanzamiento de la consola.

Ya sabemos lo que nos mostrará la pantalla al encender la máquina de Microsoft

Así serán los menús de configuración e inicio de la consola Xbox

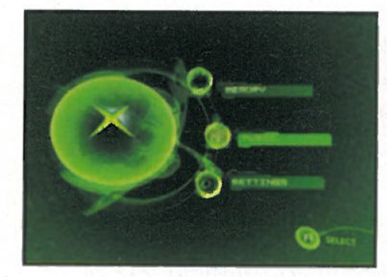
Justo después de la celebración del E3, algunos ejecutivos de Microsoft dieron a conocer algunas pantallas e información acerca de cómo serán los menús de configuración de Xbox y qué innovadoras opciones incluirán.

En primer lugar, incorporará las clásicas opciones para la selección de idioma, audio y vídeo, así como la gestión de las tarjetas de memoria, que funcionarán como en cualquier otro sistema, y todo ello estará presentado bajo un vistoso y espectacular interfaz tridimensional.

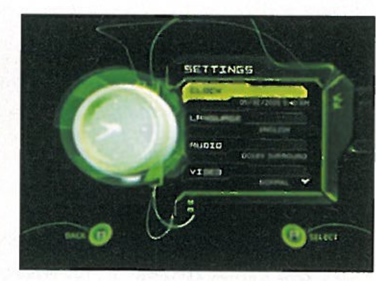
Sin embargo, las nuevas funciones que utilizará esta consola afectarán también a los menús de inicio, que mostrarán opciones inéditas hasta ahora. Por ejemplo, en las imágenes inferiores podéis observar la pantalla de gestión del disco duro, que permitirá guardar perfectamente ordenadas todas las partidas de nuestros juegos, y efectuar las tareas de copia, borrar y mover a la tarjeta de memoria de forma transparente y sencilla.

También estarán disponibles las opciones de control relacionadas con el sonido Dolby Surround y con la configuración de televisiones digitales de alta definición, que últimamente se están implantando cada vez en más hogares.

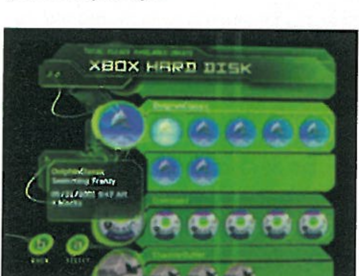
Por último, la consola también implementará un sistema para limitar la muestra de violencia y otros contenidos adultos en la consola.



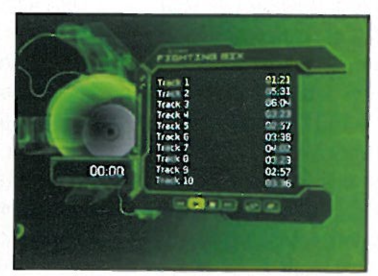
Menú principal



Configuración



Disco duro



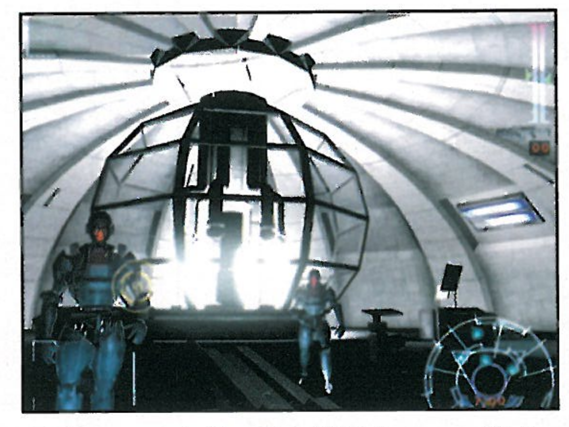
Menú CD



Electronic Arts distribuirá Aliens: Colonial Marines a principios de 2002

¡Alarma! ¡Invasión alienígena en PlayStation 2! ¡Ripleyyyyy!

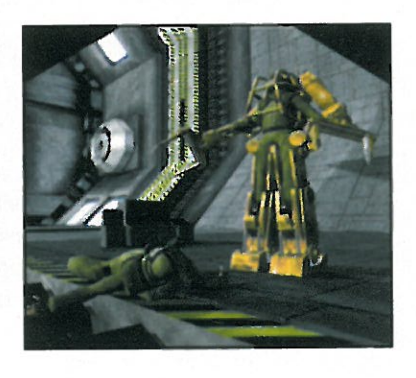
Los chicos de Fox Interactive y Electronic Arts están preparando una nueva secuela basada en la archiconocida saga de ciencia ficción protagonizada por Sigourney Weaver. Tras el lanzamiento de tres diferentes shoot'em up subjetivos en los últimos años - **Alien Trilogy** en Saturn y PlayStation, **Alien vs Predator** en Atari Jaguar y **Alien Resurrection** en PlayStation -, esta nueva aparición de la teniente Ripley se mantendrá dentro de las líneas maestras trazadas por éstos, que ha resultado ser el medio ideal para transmitir en una consola la atmósfera de tensión que caracterizó a las cuatro películas de cine.
En esta ocasión, nos tocará encarnar el papel de un marine enviado a investigar el interior de una nave alienígena desconocida, que se ha acoplado a nuestro transbordador Sulaco de forma hostil. Cuando nos adentremos en la nave, comenzaremos a notar que no está habitado por formas de vida conocidas, y a partir de ahí se iniciará una salvaje lucha por la supervivencia, en la que tendremos oportunidad de ver todo tipo de efectos gráficos y las mejores animaciones para los aliens que hayáis podido ver hasta la fecha.
Eso sí, si ya os estáis comiendo las uñas de los nervios, tranquilizaos un poquito porque el juego no llegará aquí hasta el año que viene.



El argumento de Aliens: Colonial Marines no seguirá el desarrollo de ninguna de las películas en concreto.



Gracias a su excepcional diseño, los aliens serán los protagonistas del juego.



HC News CENTRO MAIL

Electronics Boutique, la cadena de tiendas de videojuegos líder en el Reino Unido, acaba de anunciar un acuerdo para la compra de la empresa española Centro Mail. Con esta operación, ambas empresas pretenden consolidar su privilegiada posición en los mercados inglés y español, en su interés por la expansión a todo el continente europeo.

Se confirma que el servicio PlayOnline no será gratuito

Square cobrará por jugar online a FFX

El presidente de Square, Hisashi Suzuki, reveló durante una conferencia de prensa celebrada en Japón nuevos datos acerca de sus planes para el juego online en el país asiático con su próximo RPG para PlayStation 2, el esperado **Final Fantasy XI**.
Como ya os comentamos hace algunos meses, será necesario inscribirse en el servicio de juego en red PlayOnline - perteneciente a Square -, para cuyo disfrute definitivamente se nos exigirá del pago de una cuota mensual, aún desconocida.
El juego, que se venderá en formato DVD, tendrá un precio aproximado de 6.500 yenes (unas 8.000 ptas.), y se presentará en un pack especial del que, a fecha de hoy, aún no se conocen más datos.
Por otra parte, en España todavía no se ha confirmado con seguridad cuál será el sistema que se seguirá para este servicio.

Internet on line

LOS USUARIOS DE DREAMCAST Y PS2 PODRÁN JUGAR JUNTOS ONLINE

Según un reciente anuncio realizado de forma conjunta, Sega y Sony han llegado a un acuerdo por el cual los usuarios de sus respectivas consolas de 128 bits, podrán jugar entre sí con algunos de sus juegos online. Gracias a este sorprendente acuerdo, los jugadores de Dreamcast podrán conectar sin ningún tipo de traba a los mismos servidores que los usuarios de PlayStation 2, una vez que la consola de Sony haya puesto en marcha sus servicios online (en EEUU será en noviembre).

HABRÁ QUE PAGAR CUOTAS PARA JUGAR A PSO V.2 A TRAVÉS DE INTERNET

Según ha anunciado la filial americana de Sega, Phantasy Star Online Version 2 incorporará un sistema de pago por cuotas para jugar a través de la Red. Los pormenores de este sistema "Pay Per Play", que no afectará al PSO original, aún no se han detallado, aunque Sega America ha informado que el motivo de haber tomado esta decisión es la de permitir a los usuarios "acceder a nuevas opciones, modos y añadir la posibilidad de descargar misiones para el juego".

EL NAVEGADOR DE INTERNET DE PS2 SOPORTARÁ JAVA

Sony America acaba de anunciar a la prensa que ha llegado a un acuerdo con la multinacional Sun Microsystems, para incorporar al navegador de PS2 la tecnología Java. De esta forma, los usuarios de la 128 bits de Sony no tendrán ningún problema para visualizar todo tipo de efectos gráficos y aprovechar las opciones que este lenguaje implementa en la navegación por la web, como menús interactivos, imágenes animadas, conectividad con dispositivos inalámbricos, etc.

TITUS APUESTA POR GBA

VIRGIN DISTRIBUIRÁ LOS JUEGOS DE TITUS EN ESPAÑA

Cuatro nuevos juegos se suman a la ya extensa lista de títulos para GBA. En este caso, es Titus la que se ha encargado de su programación, mientras que será Virgin quien los distribuya en España en noviembre.

KAO the Kangaroo



En esta versión del juego de DC, el simpático KAO recorre varias fases en 2D,recogiendo objetos y esquivando los ataques de numerosos animales.

Planet Monsters



Esta revisión de Pengo, nos devuelve al clásico puzzle de los bloques de hielo, aunque con un apartado técnico a la altura de GBA.

Prehistorik Man



Tras su paso por Megadrive y Super NES, el hombre de las cavernas protagoniza un clásico plataformas 2D con hasta 4 niveles de scroll.

Robocop



El brazo fuerte de la ley debe recorrer las calles de Nuevo Detroit acabando con todo lo que se cruce en su camino en este trepidante shoot ´em up.

Planeta DeAgostini trae Victorious Boxers a la 128 bits de Sony

Practica tu mejor gancho en PlayStation 2

A finales del verano, llegará hasta nuestro país un nuevo juego deportivo de la mano de los chicos de Planeta DeAgostini. Se trata de **Victorious Boxers**, un juego que cuenta la historia de un joven llamado Ippo, cuya afición por el boxeo le lleva a enfrentarse a los 40 mejores púgiles del planeta en su afán por convertirse en el próximo campeón del mundo.

Su atípico desarrollo, que da una gran importancia al desarrollo del hilo argumental, ha puesto de moda este juego en Japón, donde ya ha vendido más de 350.000 unidades. **Victorious Boxers** saldrá a la venta, aproximadamente, en el mes de septiembre.





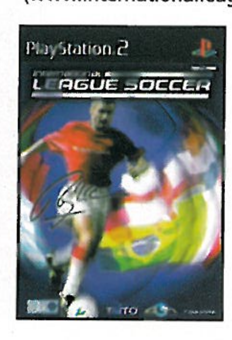


Este juego presentará el mundo del boxeo desde un punto de vista realista, pero también desenfadado.

Acclaim convoca un emocionante concurso con ILS para PS2

¡Demuestra tus habilidades y conoce a Roy Keane!

Si tienes una PS2 y te consideras un crack del fútbol, Acclaim te da la oportunidad de demostrar tus habilidades, conocer a Keane, y de paso ganar unos cuantos premios. Y es que, si entras a la página web de **International League Soccer** en Internet (www.internationalleaguesoccer.com), podrás acceder a un formulario con el que tomar parte en este concurso. La mecánica es la siguiente: deberás jugar tres partidos en el modo World Ranking. Si consigues ganar los tres, se te facilitará una clave en función de los resultados: goles, faltas, técnicas especiales utilizadas, etc. La fecha límite de participación es el 9 de Septiembre, y los primeros clasificados se llevarán varios artículos de la firmas Diadora y Pepsi.



En voz baja

(por Rubén J. Navarro)

Vaya, vaya, vaya. Quién nos iba a decir hace diez años que el erizo azul iba a seguir ahí al pie del cañón y corriendo en una consola de Nintendo. Las vueltas que da la vida. Pero Yuji Naka, al cual he tenido el gusto de entrevistar en el E3 de Los Ángeles (muy majo él), tan contento. Le mola tanto al tío ver en chiquitin a **Sonic** que los últimos rumores afirman que ha decidido pasar también su **Phantasy Star Online** a la nueva portátil. Se lo pregunté y claro, no soltó prenda. Pero seguro que vuestra imaginación ya se está disparando: que si jugar con cable Link, que si usar el móvil y conectarse por Internet. ¿Y será compatible con las versiones de Dreamcast y Game Cube? Por soñar... Eso sí, se puso a largar de la versión de Game Cube y no paraba. Resulta que a estas alturas todavía no sabe exactamente las novedades que va a incluir, e insinuó que su equipo estaba "de vacaciones" tras terminar la **versión 2.0** de Dreamcast. Y luego se pondrán tranquilamente a discutir entre ellos, sin prisas, según a dicho. Pues nada majete, a lo mejor estáis ocupados con asistir a la ceremonia de Osaka para el décimo aniversario de Sonic.

Más explícito ha sido Hisao Oguchi, CEO de Hitmaker, a la hora de dar detalles acerca de **Crazy Taxi Next** para Xbox: ha dicho que el juego va a ser totalmente nuevo (y no un "remix" con nueva ciudad como **Crazy Taxi 2**), que tendrá un cambio drástico a nivel gráfico (bendito chip gráfico), pero que los cambios más interesantes estarán en la jugabilidad. Y de online, nanay, que dice que las ciudades son muy grandes y los jugadores no se encontrarían. Bueno, a mi mientras me paguen la carrera...



Rubén J. Navarro posaba así de orgulloso junto a Yuji Naka.



ULTIMA HORA

Nintendo cambia las especificaciones técnicas de Game Cube

¡Más velocidad para la 128 bits de Nintendo!

Por si los datos que hasta ahora se conocían sobre las especificaciones de la próxima consola de Nintendo no fueran de por sí bastante impresionantes, Nintendo acaba de anunciar aprovechando su presentación en el E3, que ha aumentado la potencia de algunos componentes del hardware de Game Cube. Dichos cambios afectarán a la parte más importante, que es el procesador, pasando de 405 y 485 Mhz. Por su parte, el Procesador de Sonido alcanzará los 81 Mhz., para que lo escuchemos mejor. El cuadro definitivo de características técnicas de Game Cube quedaría así:

Microprocesador:	128 Bits IBM Power PC
MPU:	162 Mhz "Gekko"
Velocidad de reloj:	485 Mhz
Capacidad de la CPU:	925 Dmips
Sonido:	16 bit DSP. 64 canales. 81 Mhz.
Capacidad gráfica:	6-12 millones de polígonos texturados y con todos los efectos.
Velocidad del bus:	202.5 Mhz.
Memoria principal:	6 MB SRAM
Ancho de banda de la memoria principal:	2.6 GB/seg. (81 Mhz).
Memoria auxiliar:	3 MB
Ancho de banda de la memoria auxiliar:	10.4 GB/seg. (324 Mhz).

EL GIGANTE DE LAS COMUNICACIONES SE INTRODUCE EN EL MERCADO DEL OCIO ELECTRÓNICO

NOKIA LANZA SU PROPIO SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO

Bajo el nombre Nokia Media Terminal, la famosa compañía sueca ha desarrollado un nuevo sistema de entretenimiento basado en Linux que, además de ofrecer servicios como TV digital, acceso a Internet de banda ancha y reproducción MP3, también incorporará un disco duro para permitir jugar a videojuegos creados específicamente para ella.

Este completo Set Top Box, que podría convertirse en el primer aparato de este tipo que se distribuya en Europa, nos permitirá acceder a Internet mientras almacenamos fotos o vídeos caseros, enviamos un e-mail, jugamos a nuestro videojuegos preferido o imprimimos un importante documentos. El lanzamiento, en otoño.



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- Sistema Operativo Linux
- Software: Navegador Mozilla compatible con Netscape, E-mail, Chat, Videoconferencia
- Procesador Intel Celeron 366 Mhz
- Memoria 64 MB SDRAM (+4 MB de memoria de vídeo)
- Disco Duro 20 GB
- Módem 56Kb V.90 (soporte para RDSI, ADSL y Cable)

El Set Top Box de Nokia ya tiene diseño oficial, aunque aún se desconoce el precio definitivo.

¡Las existencias de la 128 bits de Sega ya se han agotado en el país del sol naciente!

Sega Japón coloca el cartel de "No hay más Dreamcast"

Lejos de hacer descender las cifras de ventas de Dreamcast en Japón, la bajada de precios de la consola motivada por el cambio de política de Sega ha llevado a que, en las últimas semanas, se haya acabado definitivamente con las unidades que quedaban en stock. Así que, dado que Sega ya no va a fabricar más consolas, ya no será posible comprar Dreamcast en Japón, si bien en Estados Unidos y Europa aún quedan unidades para vender.

Eso sí, Sega se ha reservado un número limitado de consolas, que ha utilizado para crear un pack especial en honor al 10° aniversario de Sonic, y que incluye la consola, los juegos Sonic Adventure y Sonic Shuffle, una VM azul decorada con pegatinas de Sonic y una demo de Sonic Adventure 2 al precio de $119.95 (unas 23.000 ptas). Recordad, eso sí, que aunque Sega no siga fabricandola, otras compañías podrían tomar el relevo en breve.



HC News

CIFRAS

En un reciente comunicado a la prensa, Nintendo ha revelado los datos de sus resultados financieros en el año pasado, así como sus previsiones de ventas para el próximo período fiscal. Durante el año 2000, Nintendo ha experimentado un aumento del 72%, con unos beneficios de 96.600 millones de yenes (¡125.000 millones de ptas.!), casi el doble que el año anterior. Además, con el lanzamiento de GBA y GC, Nintendo espera aumentar aún más estos resultados. Y es que sus previsiones de ventas durante el primer año de vida de GC giran en torno a 4 millones de consolas y 10 millones de juegos.

E3



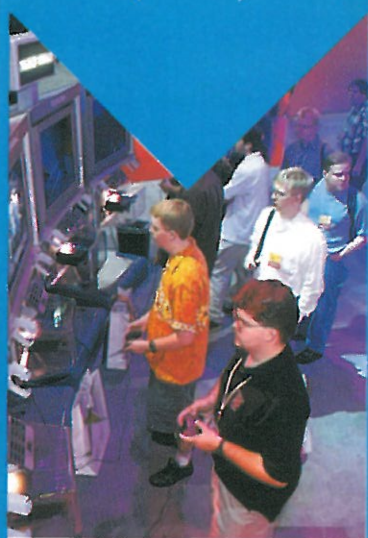
EL E3 DE ESTE AÑO 2001 HA SIDO CALIFICADO POR TODO EL MUNDO COMO EL MEJOR DE SU DILATADA EXISTENCIA. LA CANTIDAD DE JUEGOS PRESENTADOS Y EVENTOS QUE HAN TENIDO LUGAR ES TAN GRANDE QUE OS HEMOS PREPARADO UN ENORME REPORTAJE CON TODOS Y CADA UNO DE LOS DETALLES DE LO QUE OCURRIÓ EN ESTA FERIA. PARA QUE AL LEERLO OS SINTÁIS COMO SI HUBIERAIS ESTADO ALLÍ.





POSIBLE

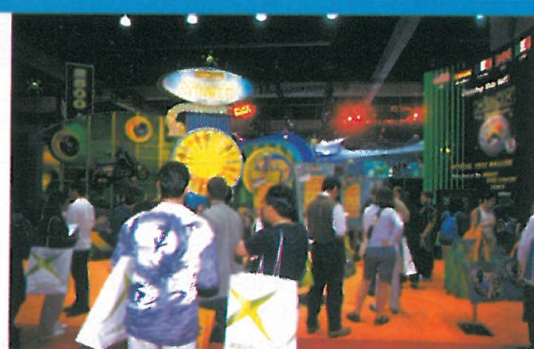
NGELES MARCA EL
GUE DEFINITIVO DE
UEVA GENERACIÓN

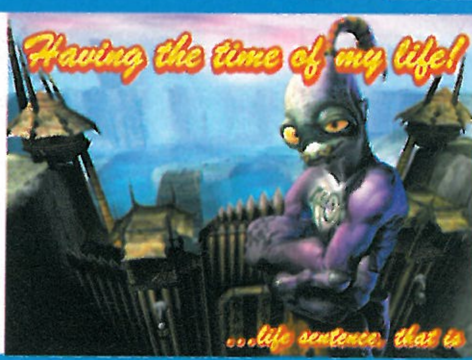


LA NUEVA ÉPOCA DORADA DE LA INDUSTRIA

El E3 de este año se puede considerar como un renacimiento para la industria del videojuego. La transición entre la antigua y nueva generación de consolas ha terminado, y aunque **PSOne** y **DC** siguen pegando duro, son ya **PS2** y las recién presentadas **GameCube** y **XBox** las que van a marcar la pauta a partir de este momento. PS2 se posiciona como la consola más apoyada por todas las compañías, y por fin nos ha mostrado todo su poder con la presentación de un impresionante grupo de juegos. Nintendo tampoco se puede quejar: Game Cube ha sido recibida con los brazos abiertos y recabando los comentarios más favorables del sector. Xbox se ha estrenado en esta feria desplegando todo su potencial, y Sega se ha convertido en la desarrolladora de juegos más deseada.

Pasad la página para descubrir el comienzo de una nueva era...







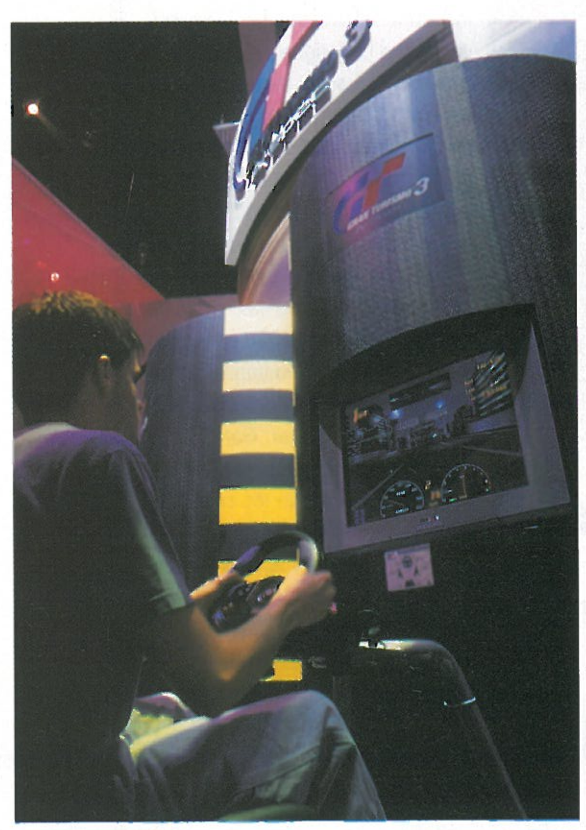
ESTE HA SIDO EL E3 DE SONY, DONDE HA MOSTRADO LO QUE TODOS DESEÁBAMOS: LAS OPCIONES ONLINE Y LOS PRIMEROS JUEGOS ESTRELLA.

EL DESPEGUE DEFINITIVO DE PS2

El esperado lanzamiento de Game Cube y la primera comparecencia de Xbox a un E3 no han podido evitar que Sony y su PS2 se muestren a nuestros ojos como lo mejor de la feria. Hay que reconocer que la compañía apostó fuerte desde el inicio, con una larguísima presentación para Sony America y Europa el día anterior al comienzo del E3, a la que asistimos cientos de periodistas. Allí, Sony mostró las armas que luego desplegaría durante los tres días de feria en un gigantesco y abarrotado stand: su nueva línea de periféricos y sus primeros juegos estrella, presentados de la mano de sus creadores.

Shinji Mikami, Yamauchi, Jason Rubin, Hironobu Sakaguchi, y Hideo Kojima hicieron los honores en una presentación a lo grande que tuvo como punto culminante un nuevo e impresionate video de Metal Gear 2. Kojima dijo dos palabras, puso el vídeo y nos dejó a todos aplaudiendo y comentando: "lo ha vuelto a hacer un año más". Sony ha querido dar una imagen de fortaleza y amplitud de miras apoyada en algo que no pudo dar el año pasado: juegos buenos, tan buenos que cuando salgan va a resultar muy difícil resistirse a la compra de su consola. Y no podemos perder de vista tampoco la presentación de su estrategia online, que os contamos más adelante, y que ha despertado tantas expresiones de admiración como dudas.

EL STAND DE SONY



Gran turismo 3 acaparó junto a Final Fantasy X la mayor parte de la atención del público asistente al stand de Sony.





Una vista general de los stands de la feria dedicados a PlayStation y PS2, que recibieron cientos y cientos de visitantes.

PRESENTACIÓN SONY AMÉRICA



El día anterior al E3, Sony montó una gigantesca rueda de prensa.



Hideo Kojima no habló mucho, pero nos "colocó" un vídeo de Metal Gear 2 que nos dejó alucinados.



Shinji Mikami, creador de Devil May Cry, mostró su apoyo a PS2.



Tampoco faltaron los principales miembros del equipo de Silent Hill 2.



NOS HA GUSTADO

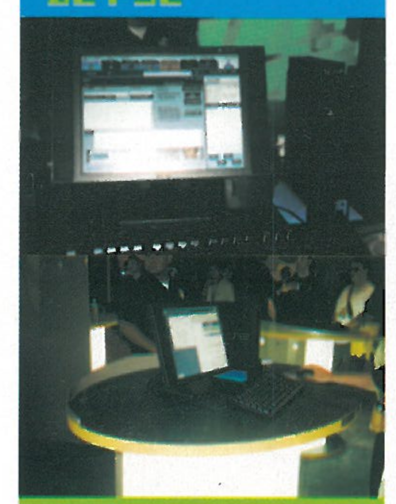
Por fin hemos visto juegos alucinantes para PS2, y prácticamente todas las compañías están volcadas en el desarrollo de decenas de títulos para la consola de Sony. Ya no nos queda ninguna duda de su calidad.



NO NOS HA GUSTADO

Disfrutar de todas las capacidades online ideadas por Sony para PS2 va a obligar a los usuarios a gastarse mucho dinero, mientras que otras consolas ofrecen, o van a ofrecer, opciones similares con un menor coste.

COMIENZA LA ERA ONLINE DE PS2



Gran parte de la presentación de Sony América y una amplia zona de su stand estuvieron dedicados a mostrar la nueva estrategia online para PS2. Allí pudimos probar los nuevos periféricos que van a hacer posible su andadura por Internet: una elegante pantalla LDC PAL/NTSC/XGA, el módem, un disco duro de 40 GB, un ratón y un teclado. Sony apoyará esta ampliación de las funciones de PS2 con acuerdos con proveedores de servicios y compañías de software que os mostramos en el cuadro de la derecha. En la feria pudimos navegar por la Red, chatear, mandar e-mails y ver vídeos descargados desde un servidor. La pregunta es: ¿cuánto van a costar todos estos periféricos?

¡YA HEMOS PROBADO EL PRIMER JUEGO ONLINE PARA PLAYSTATION 2!



SOCOM: Una mezcla entre Rainbow Six y Team Fortress (el juego que hace furor entre los usuarios de PC) donde encarnamos a un agente elite que tiene que desarticular diversos enclaves terroristas actuando en equipo con otros jugadores. La comunicación entre jugadores se podrá llevar a cabo con transmisión de voz en tiempo real o con opciones de texto dentro del juego.
Además de **SOCOM**, Sony ha anunciado otros cuatro juegos online: Twisted Metal Online, Tribes 2, Tony Hawk 3 y Frequency.

LA AMBICIOSA ESTRATEGIA DE SONY

Sony se está mostrando muy ambiciosa a la hora de trazar su estrategia de mercado con PS 2. Después de asentar su consola como una extraordinaria máquina para jugar y ver películas en DVD, ahora ha llegado el momento de introducirse en el ilimitado mundo de internet. El anuncio de su pantalla LCD, el módem, el disco duro, el ratón, el teclado y sus opciones de e-mail, chat, navegación, etc, nos presentan a PS 2 como un próximo sustituto del PC. Está claro que Sony no se conforma con los juegos, y quiere abarcar toda forma de entretenimiento: películas, música, y ahora todas las opciones que ofrece un ordenador personal con Internet. Por fin se entiende aquella definición de "sistema de entretenimiento multimedia". El objetivo: que cualquier persona, sea niño o adulto, tenga en su casa una PS2 y pueda hacer con ella casi cualquier cosa.

LAS ALIANZAS DE SONY

Estas son las empresas con las que Sony ha llegado a un acuerdo para inaugurar la era online de PlayStation 2:

AMERICA ONLINE: la empresa líder de servicios de Internet en Estados Unidos proporcionará a PS 2 mensajería instantánea, chat, e-mail, juego online y navegación por páginas web.

REAL NETWORKS: la última versión de Real Player 8.0 se integrará en PS 2 para poder descargar audio y vídeo de la web en tiempo real y al disco duro.

MACROMEDIA: Macromedia Flash Player es el programa estándar para visualizar correctamente la mayoría de páginas web que tienen presentaciones, y desde ahora estará en PS 2.

NETSCAPE: el principal rival de Microsoft Internet Explorer permitirá que naveguemos por cualquier página web con PS 2, bajo entorno operativo Linux.

CISCO: incluirá su protocolo de Internet Ipv4 (ya está desarrollando el dual Ipv4/6) en PS2 para permitir y gestionar el acceso de la consola a la banda ancha, y probablemente dotarla además de conexión inalámbrica.

PRESENTACIÓN SONY EUROPA

Tras la de Sony America, cogimos un autobús y nos fuimos corriendo a la de Sony Europa. Había más jefazos pero pocos datos nuevos.



Chris Deering en un momento de la presentación.



Los principales valedores de Sony Europa durante la rueda de prensa.



En la charla no dijeron el precio de los periféricos.

NUESTRA OPINIÓN SOBRE PLAYSTATION 2

Se han hecho esperar, pero por fin tenemos juegos alucinantes para PS 2, juegos que hacen vender consolas. También es verdad que el desembarco de la máquina en las opciones online ha supuesto un tremendo golpe de efecto, aunque no exento de dudas, sobre todo en lo referente al precio de los accesorios. Pero ciñéndonos a los juegos, que es a fin de cuentas lo que nos interesa de momento, la segunda generación de títulos es un póker de ases que elimina cualquier duda acerca de la validez de PS 2. Ahora sí podemos decir que estamos ante una consola impresionante que no ha hecho sino empezar.

PS2

AQUÍ OS PRESENTAMOS LOS CINCO MEJORES JUEGOS DE LA FERIA PARA PS2. HA SIDO UNA DIFÍCIL ELECCIÓN DADA LA CANTIDAD DE TÍTULOS EN DESARROLLO PARA ELLA.

METAL GEAR 2

AVENTURA DE ACCIÓN — KONAMI



Metal Gear ha vuelto a erigirse como mejor juego del E3 por segundo año consecutivo. En el nuevo vídeo hemos visto más detalles de la trama.

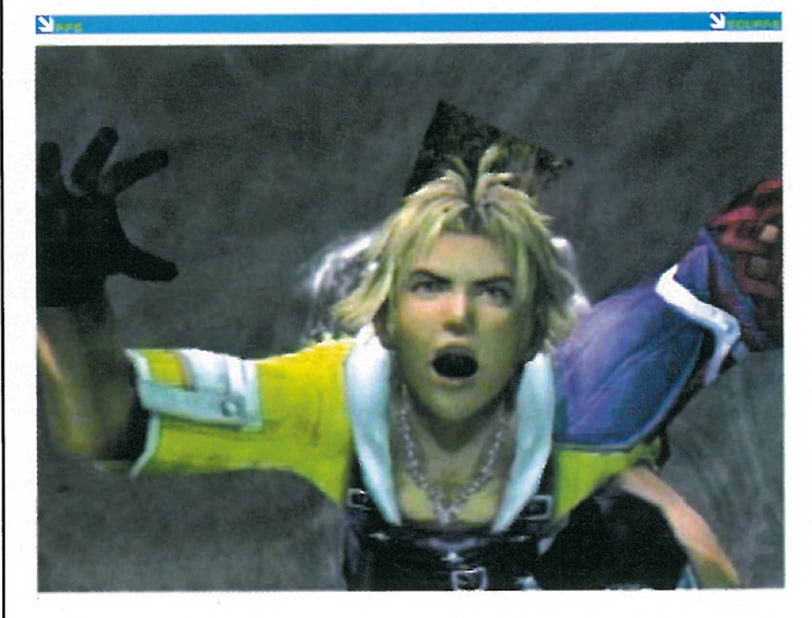




Cuando un "simple" vídeo de un juego en desarrollo es capaz de dejar sin habla por segundo año consecutivo a más de doscientos periodistas del sector y erigirse por encima de los cientos de lanzamientos que se han visto en Los Ángeles, es que podemos estar ante el juego más importante de los últimos años. Entre otras cosas, en este nuevo vídeo se ha visto a Fortune, un personaje femenino armado con un gigantesco cañón de rayos, y a un extraño Revolver Ocelot que llama "hermano" a Solid Snake mientras enseña la mano de injertada de Liquid Snake. ¿Estará Liquid poseyendo poco a poco a Ocelot? Pronto lo sabremos, porque Kojima nos confirmó en una entrevista privada que MGS2 estará disponible en Europa para finales de este año.

FINAL FANTASY X

RPG — SQUARE

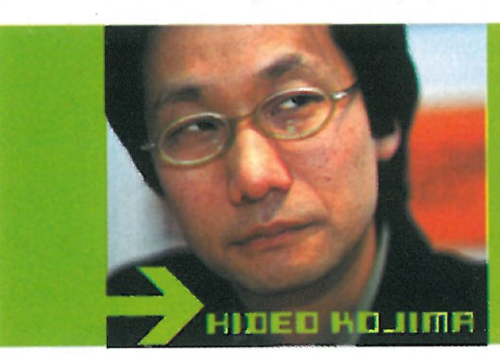






Square nos ha proporcionado nuevas pantallas, en las que se vuelve a apreciar la impresionante calidad que ofrecerá este juego.

Una cosa es ver imágenes estáticas del juego por muy impresionantes que sean, y otra cosa es probar (tras larguísimas colas de espera en los stands de Sony y Square) la demo en movimiento. Y la verdad, si no fuera por MGS2 estaríamos hablando del mejor juego de toda la feria. Square ha realizado un trabajo a todos los niveles que deja en pañales a la trilogía de PSOne: escenarios 3D con un nivel de detalle increíble, fusión perfecta entre las escenas cinemáticas y el juego en tiempo real, un sistema de combate por turnos mucho más claro y eficaz, y una historia que - de nuevo - nos conmueve en lo más profundo. En fin, que estamos ante un nuevo "crack" que va a hacer que muchos de vosotros veáis más claro lo de haceros con una PS2.



HIDEO KOJIMA

CREADOR DE METAL GEAR

"Cuando terminé el Metal Gear de PSOne ya dije que no haría ninguno más, pero tanto los jugadores como Konami me pidieron una continuación. Por eso no puedo afirmar que no vaya a haber más Metal Gear tras el de PS2."

"No quiero hacer ningún comentario acerca de la versión para Xbox de Metal Gear Solid 2. Es una decisión de Konami."

"La duración de Metal Gear Solid 2 será aproximadamente la misma que la del primero."

"Hemos querido poner mayor énfasis en la jugabilidad que en los gráficos, porque aunque éstos resultan verdaderamente sorprendentes durante los primeros diez minutos, luego te acostumbras a ellos, y lo importante es que el juego en sí resulte cautivador."

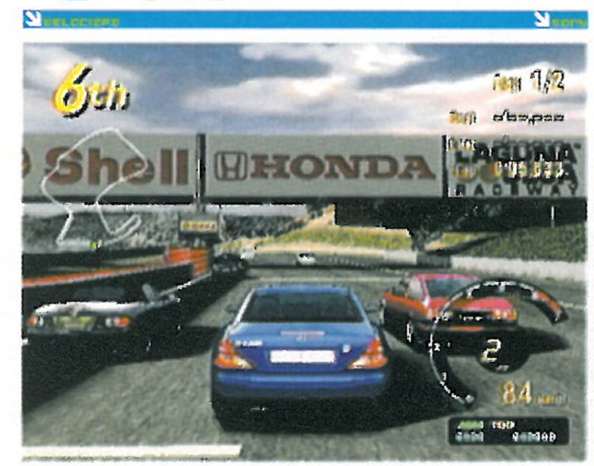
"Los gráficos de Xbox son muy buenos, pero los juegos me parecen conversiones de PC. No hay un solo título de los que he visto hasta ahora que me haya invitado a jugar con él más de diez minutos".

"Me gustaría hacer un ZOE2, pero la verdad es que el juego no vendió demasiado en Japón."

"Estoy muy interesado en el tema de los robots, y quizá me inspire en él para hacer un juego online con un concepto de desarrollo totalmente nuevo. Se me ocurren cosas como que cada jugador tenga un muñeco-robot en su casa, lo mueva físicamente y pueda ver lo que ocurre a través de sus ojos."

GT3

VELOCIDAD — SONY



Si ya es bueno de por sí, imaginad cuando GT3 aproveche el nuevo disco duro de PS2 para ampliar el parque de coches.



El que está considerado como el juego de conducción más perfecto jamás realizado se mostraba en todo su esplendor en el stand de Sony rodeado de una multitud ansiosa por comprobar sus cualidades, muy superiores a cualquier otro juego del genero visto en el E3: jugabilidad mejorada respecto a los dos juegos de PSOne, efectos de luz en tiempo real sobre la carrocería, tratamiento físico ultrarrealista de los vehículos, 170 coches con licencia, 16 circuitos con efectos climáticos, un nuevo modo Gran Turismo y un volante específico con Force Feedback.

KAZUNORI YAMAUCHI

CREADOR DE GRAN TURISMO

"Es cierto que la fecha de lanzamiento de GT3 se retrasó más de lo previsto, pero en 13 meses teníamos creado el juego, lo que es muy poco tiempo para un desarrollo de este calibre.

"Realmente podríamos haber sacado el juego a la venta en tres meses, pero preferimos esperar un año más para dotarle de mayor calidad. Esto demuestra lo poderosa que es PS2."

"Es posible que lancemos una segunda versión de GT3 que aproveche el disco duro y las opciones online para descargarse nuevos modelos de coches o utilizar un posible disco de ampliaciones."

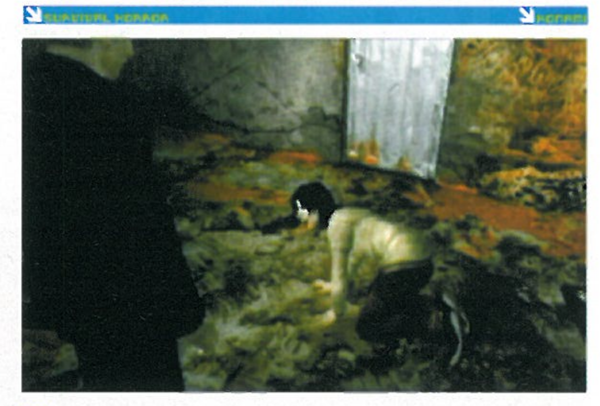
"Siempre habíamos querido meter coches de Fórmula 1, y gracias a las enormes mejoras gráficas que aporta PS2, ya hemos podido hacerlo en GT3."

"Los vehículos de F1 son coches "tipo" creados por nosotros. En un futuro podríamos plantearnos quizá conseguir licencias reales."

"El desarrollo de GT Network no es todavía oficial, pero me gustaría hacerlo porque el uso de Internet aporta grandes posibilidades. Lo que no quiero es que el enfrentamiento se reduzca a una mera batalla entre jugadores por ver quién llega primero a la meta."

SILENT HILL 2

SURVIVAL HORROR — KONAMI



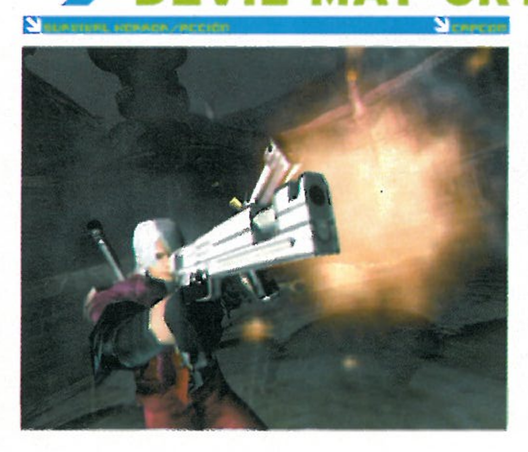
El sistema de juego será muy parecido al de su primera parte de PSOne, pero habrá más sustos y mucha más acción.



Por fin pudimos probar una demo jugable de este sensacional survival horror de Konami, que nos ha generado sensaciones un tanto contradictorias. Por un lado, la mecánica del juego ha cambiado muy poco, de tal manera que parece el primer Silent Hill pero en alta resolución y con una nueva historia. Seguimos teniendo las pantallas estáticas para los puzzles, los desconcertantes puntos de vista de las cámaras y unos escenarios muy parecidos a los del Hospital o el Colegio de la entrega anterior. Pero el efecto de la linterna, gracias a los cambios gráficos de PS2, logra generar una atmósfera más tétrica, y el realismo de los engendros que vamos encontrando, sumado a una mayor cantidad de acción, hace que no dudemos en valorar este juego como uno de los cinco mejores para PS2.

DEVIL MAY CRY

SURVIVAL HORROR/ACCIÓN — CAPCOM



El juego de Capcom protagonizado por el hombre-demonio Dante ha sufrido grandes cambios respecto a la demo ya conocida. En lugar de tener una zona abierta por la que buscar llaves que abren nuevas puertas, el juego va estar dividido en misiones que tendremos que ir cumpliendo. Esto también afecta al método de recompensarnos por la muerte de nuestros enemigos, que en lugar de esferas rojas para abrir puertas, nos darán puntos de experiencia para adquirir nuevas habilidades y comprar ítems al principio de cada misión. Electronic Arts nos confirmó que, al igual que en Japón, Code Veronica para PS2 vendrá acompañado de su correspondiente demo de Devil May Cry.



Entre la demo y un nuevo vídeo hemos comprobado la calidad de este "survival horror".

PS ONE

LA ANTERIOR CONSOLA DE SONY NO ESTÁ NI MUCHO MENOS ACABADA. ESTOS CINCO GRANDES JUEGOS ASÍ NOS LO DEMUESTRAN.



SYPHON FILTER 3

AVENTURA DE ACCIÓN — SONY



Las novedades de «Syphon Filter 3» con respecto a las anteriores entregas llegarán del lado del desarrollo, pues el motor gráfico será prácticamente el mismo.



Gabe Logan contará con nuevas armas en su próxima aventura.



El juego volverá a ofrecernos un ritmo endiablado, sin un sólo respiro.





La nueva (y probablemente última) entrega de las aventuras de Gabe Logan y Lian Xing en PSOne volverá a colocarnos ante la difícil tarea de desbaratar por completo los planes de unos terroristas. Probamos una versión jugable en la que se podía manejar a ambos personajes, y constatamos que los cambios en el motor gráfico son prácticamente inexistentes. Es decir, que el juego va a partir de una mecánica casi idéntica a sus dos partes anteriores, a excepción de algunas armas nuevas (minas de proximidad, nuevos rifles...) y por supuesto 18 nuevos niveles ambientados en diversos países. Lo más reseñable es un modo para dos jugadores mejorado, y aunque os parezcan pocas novedades, sigue teniendo una altísima calidad y las dosis de acción son aún más elevadas.

SPIDERMAN 2

BEAT'EM UP — ACTIVISION



Nuestro asombroso vecino Spiderman volverá a balancearse con su telaraña en PSOne en otro beat'em up donde tendrá como enemigo principal a Electro.

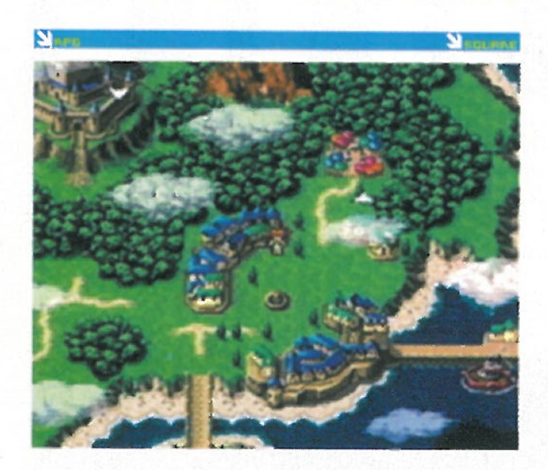


El hombre araña nos sorprenderá en esta nueva aventura con algunas habilidades espectaculares.



El primer Spiderman demostró que Activision no buscaba aprovechar simplemente el nombre del personaje para lanzar productos comerciales, sino que quería darle a los fans del hombre-araña juegos de buena calidad. Así, tras una entrega inicial que colmó de sobra nuestras expectativas, está ya ultimando una segunda parte con el inefable Electro como antagonista de nuestro héroe. Aunque el motor gráfico no experimentará cambios dignos de mención, disfrutar de una nueva aventura de Spiderman ya es suficiente aliciente para nosotros, porque además tendremos nuevos enemigos finales (salvo el de Electro todavía no se han desvelado los nombres, aunque se rumorea el del Duende Verde, igual que en la película que se está rodando) y más movimientos y disparos con la tela de araña. Vamos, un juego de nuevo digno de Stan Lee, que probablemente vuelva a ser el encargado del doblaje en la versión americana. ¡Excelsior!

FFIV -CHRONO TRIGGER



La oportunidad de revivir unos juegos que funcionaron en su momento en SNES (en 1991 y 1995 respectivamente) con nuevos añadidos argumentales, una clara mejora gráfica, nuevas intros y finales y reelaboraciones de las escenas más intensas, se nos antoja altamente atractiva. Por ejemplo, en FFIV encontramos una nueva opción para movernos con rapidez de una ciudad a otra, un modo para dos jugadores simultáneos en las batallas, y una localización exclusiva de esta revisión. En cuanto a Chrono Trigger, tratándose de una colaboración especial entre Hironobu Sakaguchi, Yuji Horii (de la serie Dragon Quest) y Akira Toriyama, merece la pena rescatarla del olvido.



No os emocionéis. Todavía no se sabe si alguno de estos dos juegos llegará finalmente a nuestro país.

BLACK & WHITE





En Black & White tendremos un doble papel: decidir el devenir de los habitantes de una isla y hacer crecer y enseñar a una criatura mítica desde su nacimiento.





La obra maestra de Peter Molyneux, que en PC ha cosechado las más altas valoraciones en casi todas las revistas, se dejó ver de la mano de Virgin, que va a ser finalmente su distribuidora en España. Aunque todavía tenía partes que estaban muy verdes, sobre todo en el motor gráfico, la cautivadora mecánica de juego donde encarnamos a un dios que debe decidir el destino de una comunidad de habitantes se está recreando con la mayor fidelidad. Un concepto de juego totalmente distinto a todo lo visto hasta ahora en consola, gracias a la casi ilimitada libertad de elección de que dispondremos, que pese a las limitaciones gráficas de PSOne nos ha causado una excelente impresión.

X-MEN 2



X-Men: Mutant Academy 2 será muy parecido gráficamente a su predecesor, y tendrá cambios en la jugabilidad, más personajes y más escenarios.

La mecánica básica de Mutant Academy 2 va a ser la misma: personajes 2D sobre fondos 3D y montones de golpes espectaculares con el aliciente de que ahora podemos saltar y golpear en el aire. Los añadidos los encontraremos en seis nuevos personajes (Pícara, Forja, Rondador Nocturno, Havoc y dos más ocultos), más golpes y habilidades para los luchadores. Además, habrá seis nuevas localizaciones como la Sala de Peligro, la Isla Muir o el Asteroide M.

¿QUÉ PASA CON PS ONE?

Aunque el caudal de juegos de PSOne fue discreto, Sony sigue apostando fuerte por su primera consola, como dejó claro en las presentaciones al hablar en plural de la marca PlayStation, y no tan sólo de PS2. En ningún momento dejaron entrever que la nueva consola pudiera dejar a un lado a PSOne (al contrario que lo ocurrido con Game Cube y Nintendo 64), dado que el parque de 80 millones de PlayStation ya instalado en todo el mundo sigue ofreciendo un amplísimo mercado a los programadores. Los lanzamientos, repetimos, no han sido muchos, pero como habréis visto en estas dos páginas, sí mostraban una calidad que hace pensar que a PSOne le queda aún bastante tiempo por delante.

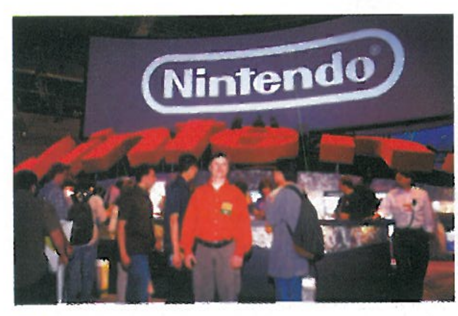
NINTENDO

APOYADA POR GRANDES JUEGOS DE RARE Y DE LA PROPIA NINTENDO, GAME CUBE SE PRESENTÓ AL MUNDO COSECHANDO UN ÉXITO TOTAL.

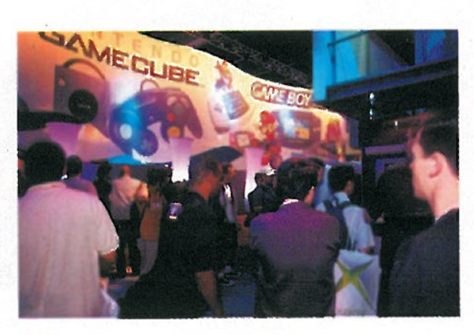
NINTENDO PASA LA PRUEBA DE FUEGO

Game Cube ha obtenido un éxito unánime y rotundo en el E3. La presentación en sociedad de la esperada consola de nueva generación de Nintendo, que se llevó a cabo en un suntuoso hotel de Los Ángeles un día antes del comienzo de la feria, tuvo como maestros de ceremonias a Shigeru Miyamoto y Satoru Iwata (manager general de la compañía). Y como no podía ser de otra manera, los acalorados aplausos se sucedieron ante las primeras imágenes de Luigi's Mansion, Super Smash Brother's Melee y el ya conocido vídeo del nuevo Zelda. Pero antes de que Miyamoto procediera a mostrarnos su nuevo juego Pikmin, Iwata soltó una breve charla acerca del estado de la industria, que en opinión del directivo se ha estancado. "Se buscan gráficos cada vez más espectaculares, continuas secuelas y rentabilizar beneficios. Y todo esto sólo lleva al aburrimiento." Nintendo quiere centrarse en la innovación, la calidad de contenidos, el tirón de sus personajes carismáticos y la exclusividad de sus títulos. Todo ello para hacerse con un suculento trozo del pastel del mercado. Tras comprobar in situ la calidad de los primeros juegos de Game Cube, el éxito de esta consola está asegurado, y muestra de ello es que el stand de Nintendo fue el más visitado.

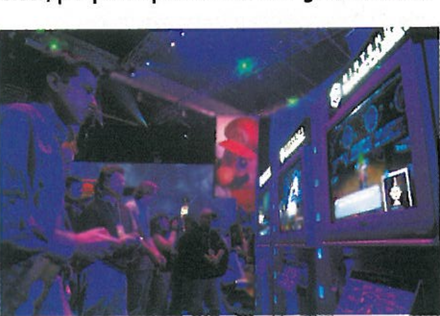
EL STAND DE NINTENDO



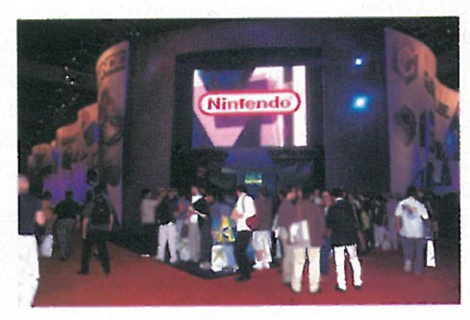
Sacar esta foto sin que saliera movida nos costó, porque no paraba de entrar gente al stand.



Los muebles donde se exhibían los juegos de Game Cube estaban copados a todas horas.

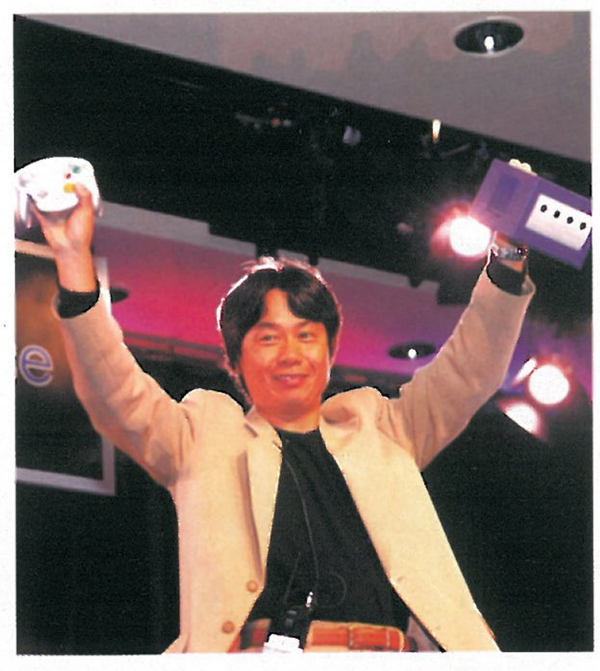


Un visitante disfruta de las virtudes de Star Fox: Dinosaur Planet, un nuevo juego de Rare.

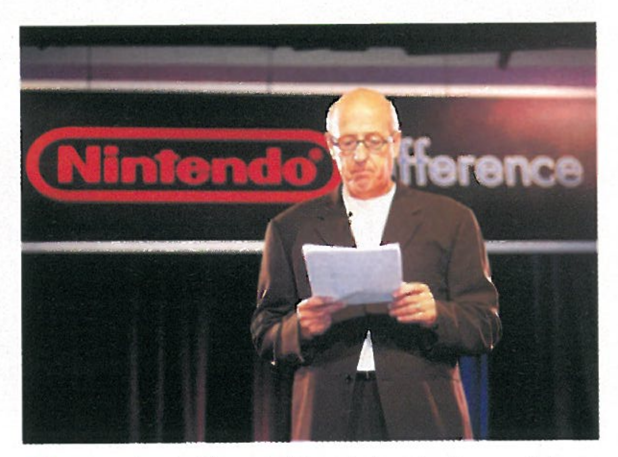


En esta pantalla gigante se emitían continuamente vídeos de los juegos de Nintendo.

PRESENTACIÓN NINTENDO



¡Sí, es él! El mismísimo Shigeru Miyamoto apadrinó de esta manera a Game Cube. Con la alegría en su rostro y este ademán triunfalista demostró su confianza en la consola de Nintendo.



Peter Main, presidente de Nintendo America, fue uno de los encargados de presentar la nueva consola al mundo.



NOS HA GUSTADO

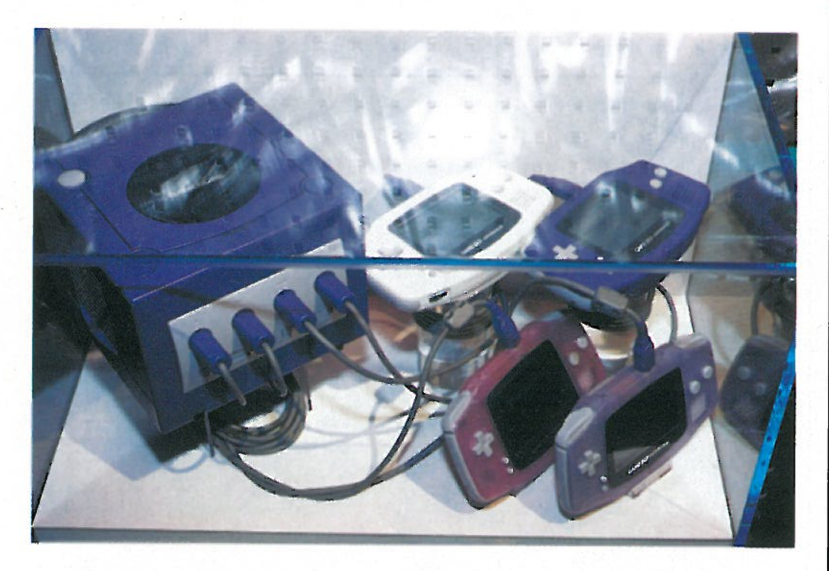
El diseño de la consola. Y como el movimiento se demuestra andando, nos han ENCANTADO los primeros juegos que hemos visto para Game Cube. No hay duda: Nintendo ha acertado de pleno con ella.



NO NOS HA GUSTADO

Que nos digan en la presentación que a Nintendo no le gustan las secuelas y nos encontremos con que muchos de sus juegos para Game Cube están protagonizados por los mismos personajes de siempre.

COMPATIBILIDAD TOTAL ENTRE GAME BOY ADVANCE Y GAME CUBE



En una de las vitrinas del stand nos encontramos con este sensacional espectáculo: cuatro Game Boy Advance conectadas a una Game Cube (que por cierto, es una consola preciosa). ¿Y qué hacen ahí? Pues ni más ni menos que funcionar como pads de control. Sí, sí, aquellos que os compréis la GBA estaréis rentabilizando vuestra inversión, porque podréis utilizar sus botones para los juegos multijugador de GC. Y esto es sólo el principio, porque como veis están todas conectadas por el Cable Link. ¿Qué sorpresas nos preparará Nintendo?

¿PERO ESTO QUÉ ES? ¿UNA GAME CUBE O UN REPRODUCTOR DVD?



Pues la respuesta a la pregunta de arriba es que ambas cosas. Panasonic está desarrollando esta bella fusión entre un reproductor de DVD y la nueva consola, de tal manera que tengamos las mismas posibilidades de ver películas que con PS2 y Xbox. No es un producto oficial de Nintendo sino, repetimos, de Panasonic, pero está claro que de es una manera clara de competir con PS2 a nivel de diseño (no nos negaréis que no queda bien el acabado metalizado) y funcionalidad. Por supuesto, también podemos jugar.

GAME BOY ADVANCE, A TODO TREN



No había prácticamente ninguna compañía que no mostrase algún juego para GBA en su stand. Toda la industria está apostando muy fuerte por la nueva portátil de Nintendo, con más seguridad incluso que por PS2, y eso hace que nuestra experiencia en el E3 nos permita recomendaros la consola con un futuro más seguro hoy por hoy. Más adelante tenéis un resumen de los juegos más impactantes para esta pequeña maravilla.

¡JUEGA CON CARTAS DE POKÉMON EN GBA!

Por fin hemos visto en directo un prototipo del famoso Pokémon Reader, un aparato que funciona de manera similar a un lector de tarjetas de crédito y sirve para pasar datos desde las cartas coleccionables Pokémon a los juegos de la serie de Game Boy. Al parecer, si pasamos una carta por la ranura del aparato en cuestión, transferiremos las estadísticas de Pikachu, Charmander y compañía. Vamos, la locura para todos los fans de los simpáticos "bichitos". Lo que no sabemos es con qué juegos funcionará exactamente, ni de qué manera, pero no nos negaréis que ofrece muchas posibilidades. Eso sí, armaos de paciencia porque de momento no tiene fecha de salida ni en Estados Unidos ni en Europa.



¿CUÁNDO LA TENDREMOS AQUÍ?

Estas son las fechas oficiales para el lanzamiento de Game Cube en todo el mundo, y como sucede con Xbox, no va a llegar a tiempo para nuestra campaña navideña. Paciencia, que la espera merece la pena.

- **JAPÓN:** 14 de septiembre
- **EEUU:** 5 de noviembre
- **ESPAÑA:** primavera de 2002



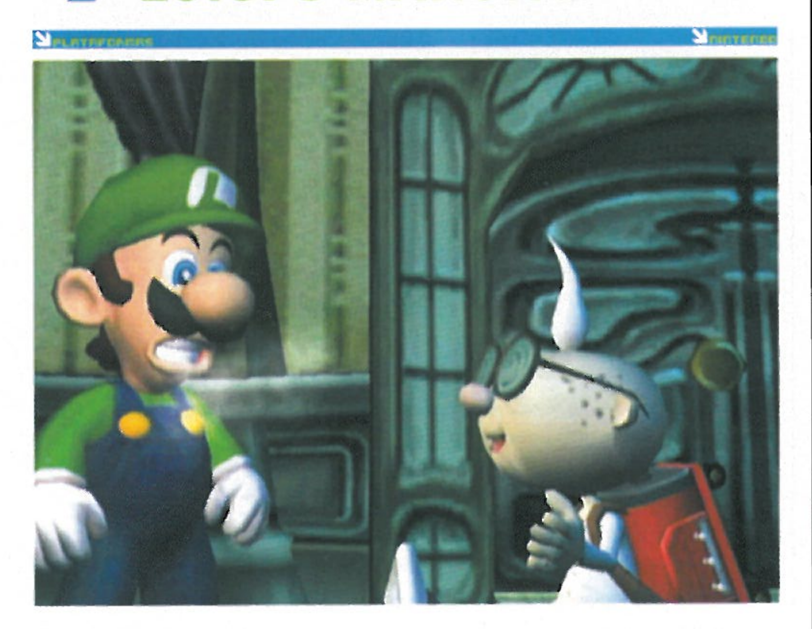
NUESTRA OPINIÓN SOBRE NINTENDO

Game Cube no ha podido tener mejor comienzo, y los primeros juegos mostrados son la mejor tarjeta de presentación. No hay duda de su potencia, y encima nos hemos quitado de encima los cartuchos. La consola es una maravilla. Pero esto es sólo el principio, porque el apoyo demostrado a PS2 por parte de las compañías, y el elenco de juegos que se avecinan para ella van a hacer que Nintendo tenga que esforzarse mucho si quiere plantarle cara en condiciones a Sony. La presentación, impecable. El arranque, inmejorable. Ahora "sólo" tiene que continuar en la misma línea, cosa que esperamos.

GAMECUBE

CON ESTOS GRANDES JUEGOS, GAME CUBE DEMUESTRA SU PODER PARA CREAR DIVERSIÓN.

LUIGI'S MANSION



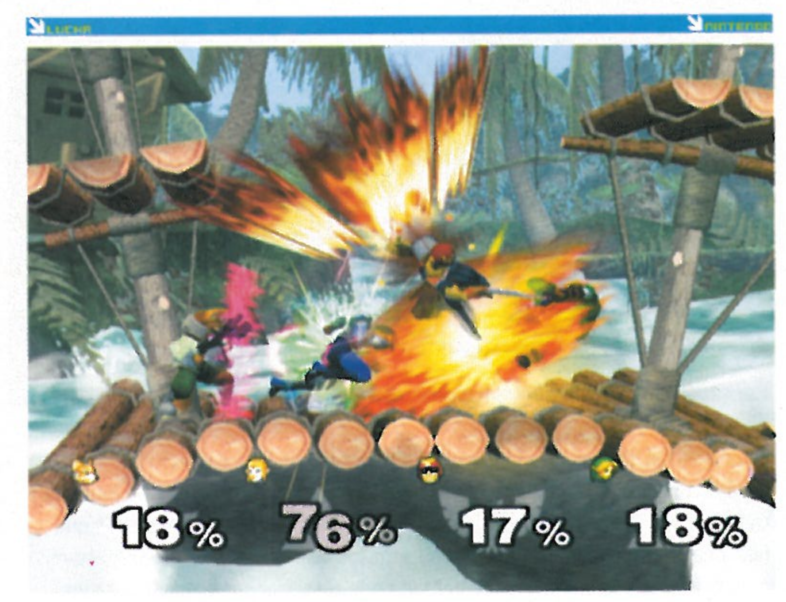
Desconocemos si Luigi ha encerrado a su hermano en el sótano para hacerlo desaparecer, pero el caso es que Nintendo lo ha elegido como protagonista de su juego insignia del lanzamiento de Game Cube. Miyamoto aclaró que sí estábamos ante la continuación de la "serie Mario", aunque lo cierto es que este juego se sale de la mecánica plataformera tradicional. Se trata de una aventura de acción donde tenemos que guiar a Luigi por una mansión llena de seres ectoplásmicos al más puro estilo "Cazafantasmas": linterna en ristre, los paralizamos y usamos un aspirador para convertirlos en cuadros (casi nada) y librarnos de ellos. Un juego que pone de manifiesto la capacidad de Game Cube para las transparencias y los juegos de luces y sombras, merced a un buen uso de la iluminación de la linterna del protagonista (¿era Luigi o Edward Carnby?). Es sin lugar a dudas el primer imprescindible de la nueva consola de Nintendo.



¿Pero a quién se le ocurre meterse en una mansión llena de fantasmas translúcidos? Menos mal que Luigi lleva una linterna y una aspiradora...



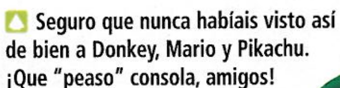
S. SMASH BROS. MELEE



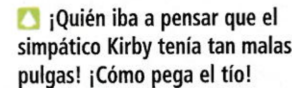
El tremendo éxito del Smash Bros. de Nintendo 64 ha hecho que su secuela se decante como el valor más seguro a la hora de demostrar las capacidades multijugador de Game Cube. Fue uno de los más jugados del stand de Nintendo y no es de extrañar: pese a mantener la misma mecánica de combates entre los personajes más famosos de la compañía, el avance técnico hace que las peleas sean más intensas y variadas. Gráficamente es mucho más atractivo, cuenta con más planos de scroll y el entorno da una mayor sensación de tridimensionalidad. Lo más llamativo es el nuevo aspecto de los personajes, porque Yoshi, Link y compañía lucirán palmito mejor que nunca. Por cierto, que los fans de Pokémon van a poder usar sus Pokéball para atacar con Lugia, Entei o Charizard. Éxito asegurado en cuanto llegue a las tiendas.

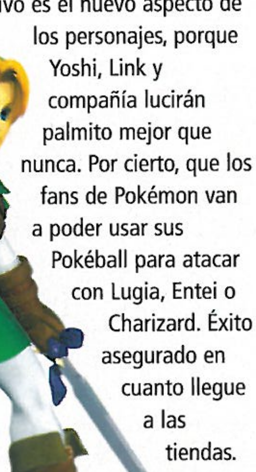




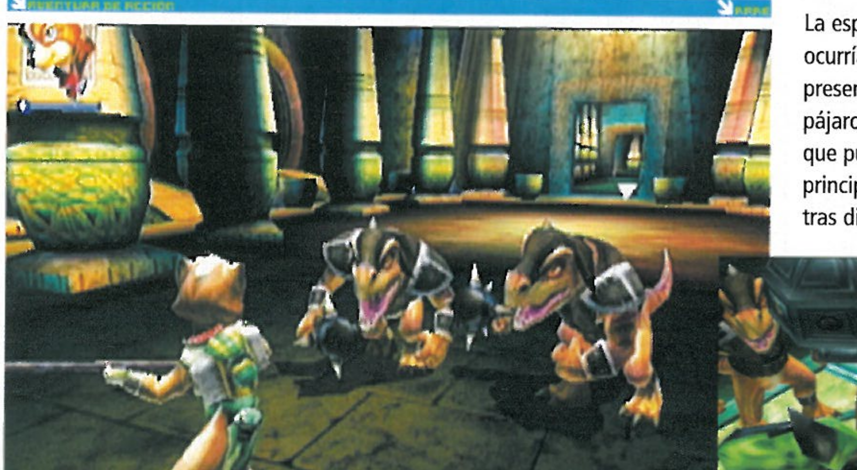

Seguro que nunca habíais visto así de bien a Donkey, Mario y Pikachu. ¡Que "peaso" consola, amigos!




¡Quién iba a pensar que el simpático Kirby tenía tan malas pulgas! ¡Cómo pega el tío!



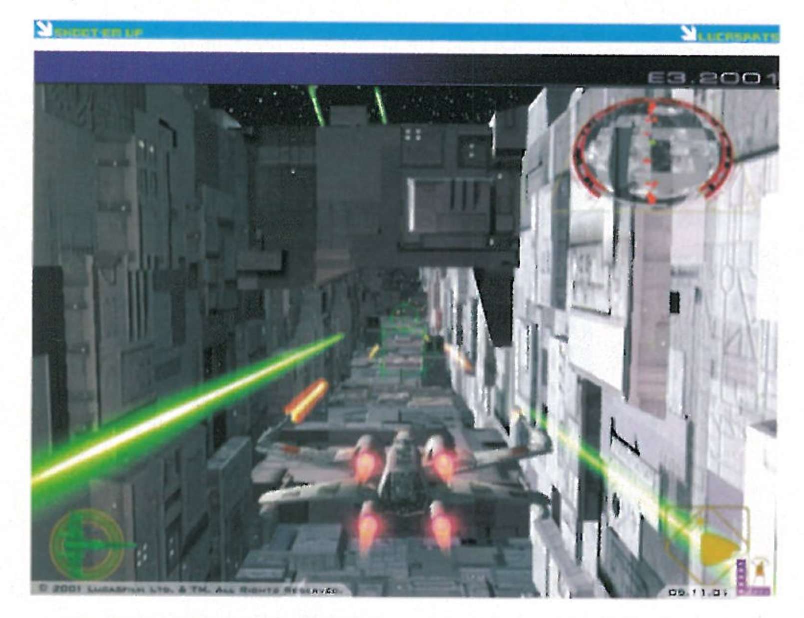
STARFOX ADVENTURES. DINO PLANET



La espera ha dado sus frutos. Cuando todos nos preguntábamos qué demonios ocurría con Dinosaur Planet (en un principio para N64), Rare nos sorprende presentando un "remix" entre este juego y la serie Starfox, matando así dos pájaros de un tiro. La primera impresión no ha podido ser mejor: es el único juego que puede hacerle sombra a Rogue Squadron 2 a nivel técnico. Nuestro personaje principal será Fox McCloud, viejo conocido de las entregas de SNES y N64, que tras disolver el grupo de aventureros de Lylat Wars encuentra un bastón mágico que lo transporta a un planeta lleno de dinosaurios con bastante mala idea. Concebido como una aventura estilo Zelda (incluso el sistema de combate es muy parecido), el salto cualitativo que se aprecia en el entorno 3D respecto a lo visto en N64 es abismal, con bosques perfectamente recreados y gigantescas criaturas deambulando sin ninguna ralentización. Un gran juego para el lanzamiento.



SW. ROGUE LEADER





Se rumorea que una de las naves ocultas es el mítico Halcón Milenario.

Aunque Luigi's Mansion acapare mayor atención y se reconozcan las grandes virtudes de Starfox Adventures, prácticamente ningún periodista dudaba en calificar a Rogue Leader como el juego más impactante de los presentados para Game Cube. Ambientado en la trilogía original de películas, nos permite controlar un gran número de naves del universo Star Wars y revivir las escenas de batallas espaciales más famosas del celuloide: el asalto a la Estrella de la Muerte, la batalla de Hoth, los combates en Bespin... Todo ello enmarcado en una ambientación en tiempo real donde se suceden el día y la noche mientras jugamos, y con una apartado gráfico que hace palidecer los escenarios del primer Rogue Squadron. Lo único malo es que va a ser para un sólo jugador.



PIKMIN





Os presentamos a los protagonistas: Pikmin y el cerdo espacial (con perdón).

Mucha atención porque ESTAMOS ANTE EL NUEVO JUEGO DE MIYAMOTO. ¿Ya os habéis recuperado? Pues seguimos: Pikmin (nombre provisional) supone un cambio radical en lo que había hecho hasta ahora este genio. Él mismo se encargó de presentárnoslo en la rueda de prensa y se mostraba muy orgulloso de esta mezcla entre estrategia, acción y puzzle. La cosa consiste en manejar a un cerdito espacial que se ha estrellado en un planeta y que tiene que recuperar varias partes de su nave. Ahí entran en juego los Pikmin, una mezcla entre planta e insecto que se pueden controlar en grupos y que van a hacer todo el trabajo sucio por el cerdito: coger objetos, luchar y construir edificios, todo ello con un enfoque de los de "darle al coco".

GB ADVANCE

ESTOS CINCO JUEGOS DE LA NUEVA PORTÁTIL NOS HAN DEJADO ALUCINADOS.

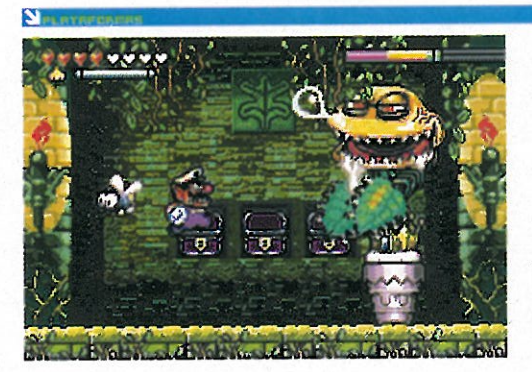


MARIO KART ADVANCE



Mario Kart Advance ha sido el cartucho más jugado de todos los disponibles en el E3. Imaginad tener el original de SNES metido en vuestra portátil, con circuitos generados en Modo 7, y una jugabilidad mejorada proveniente del cartucho de Nintendo 64. Pues sí, la locura se apoderó de todos nosotros al probar su modo para cuatro jugadores, sus nuevos circuitos y su escogida selección de ítems para "dificultar" el avance del contrario. Yoshi, Mario, Bowser, Peach, Toad, Luigi, Wario y Donkey están otra vez disponibles para correr con ellos en divertidísimas carreras. No hay duda de que GBA pertenece a otra dimensión, y este juego va a ser buena muestra de ello. El mejor de su consola, sin duda.

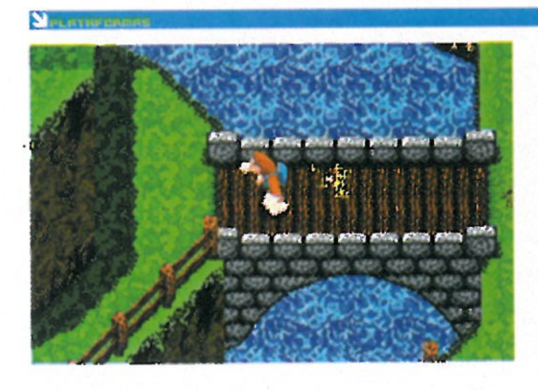
WARIO LAND GBA



El cambio de consola no ha impedido que Wario siga tan malo y avaricioso como siempre: encontrar una pirámide de oro le ha hecho internarse en medio de una jungla para protagonizar otro hilarante plataformas. El primer cambio importante que encontramos es que Wario dejará de ser invulnerable como en los anteriores plataformas de GB, y que para sobrevivir tendrá que ir encontrando las partes de unos corazones al estilo Zelda. Lo que no perderá es su capacidad para cambiar de forma y hacer que le crezca su ya de por sí enorme cabezón o su abultada tripa. Por lo demás, la diversión de siempre y el mismo estilo plataformero que volverá a convertirlo en un gran éxito.



BANJO-KAZOOIE



Pasmaditos nos hemos quedado al ver la calidad gráfica del juego, indicativo de que Rare ya le ha tomado la medida a GBA. Esta versión portátil de las aventuras de Banjo y Kazooie seguirá la mecánica de sus hermanos mayores de N 64, es decir, montones de plataformas, ítems a porrillo y un desternillante sentido del humor. Banjo y Kazooie podrán desplegar la amplia gama de movimientos, como volar, taladrar rocas con el pico, nadar, escalar enredaderas y mover objetos. Es decir, que a poco que la historia y los puzzles estén tan bien llevados como en los de N64, ya tenemos un durísimo rival para Wario.



BREATH OF FIRE



La ya clásica serie de RPGs de Capcom va a continuar su andadura con una reelaboración mejorada del original de SNES. Breath of Fire Advance tendrá mejores gráficos que su antecesor, más animaciones por personaje y un sistema de batallas bastante más complejo de lo que estamos acostumbrados en una portátil. En las peleas podremos manejar hasta cuatro personajes simultáneamente, y el sistema de menús y objetos promete dar mucha profundidad al juego. La historia será básicamente la misma, con los dragones como foco central, pero se completará con nuevas escenas y varios minijuegos.



SABREWULF: RUMBLE IN THE JUNGLE





Los más veteranos del lugar recordarán al Sabreman, protagonista de Sabrewulf, uno de los juegos más geniales que pasaron por Spectrum. Armado con su sable, este aventurero tenía que abrirse paso por una selva llena de bestias y encontrar cuatro trozos de una tablilla con la cara de un lobo. Más de quince años después, Rare ha decidido dar forma al lobo y ponerlo a perseguir al Sabreman en un juego de acción con toques de aventura donde tendremos que ingeniárnoslas para mantener a la bestia a raya colocando objetos en su camino. El mismísimo Ken Lobb,de Nintendo, ha definido este juego como "lo mejor que he visto a nivel gráfico hasta ahora para GBA".


GAME BOY ADVANCE

MICROSOFT

LA PRIMERA COMPARECENCIA DE XBOX A UN E3 NO DEJÓ INDIFERENTE A NADIE. AÚN SIN DEMASIADAS SORPRESAS, SU ENORME CATÁLOGO DE JUEGOS CONSIGUIÓ ABARROTAR SU STAND DURANTE TODA LA FERIA.

LA TERCERA EN DISCORDIA

Xbox es la consola que más pasiones ha levantado en el E3. Mientras todo el mundo se rindió ante la avalancha de juegos de PS2, y reconoció la calidad de Game Cube, Xbox dividió a la opinión pública a favor y en contra. Para unos es poco menos que una obra divina que va a barrer al resto de consolas, mientras que otros vaticinan su fracaso desde el mismo momento de su lanzamiento. En cualquier caso, nadie permaneció neutral ante el enorme stand de Microsoft, coronado por una gran X, siempre muy concurrido (pese a que su situación en uno de los pabellones no era la idónea) y con un montón de títulos a disposición de los jugadores. Lo que quizá le ha faltado a Xbox en este E3 ha sido el factor sorpresa. Microsoft jugó bien sus cartas presentando la consola y sus primeros títulos hace unos meses, pero ahora han perdido parte de la fuerza de la novedad con que ha contado Game Cube y le han faltado los títulos estrella de PS 2 (una licencia tipo Final Fantasy o Metal Gear no le habría venido mal).

Lo que sí podemos asegurar es que juegos -y buenos- no le van a faltar, ya que cuenta con títulos que estaban entre lo mejorcito de la feria. Y desde luego, las cabezas visibles de Microsoft que se dejaron caer por el E3 se mostraron muy optimistas con el futuro de la máquina.

EL STAND DE MICROSOFT





Esto ya está casi a punto, al menos en EE.UU. Incluso pudimos ver todas las carátulas de todos los juegos de Xbox.



Pese a los más de 16 juegos disponibles para demostraciones, no había manera de pillar una consola libre.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS RÁPIDAS

¿FALTA MUCHO PARA QUE SALGA XBOX EN EEUU? Unos pocos meses. La fecha exacta es el 8 de noviembre de este mismo año.

¿CUÁNDO LLEGARÁ ENTONCES A ESPAÑA? Microsoft ha afirmado que en marzo, por el tiempo que lleva la traducción y el doblaje de los juegos.

¿CUÁNTO COSTARÁ? Seguimos sin tener precio oficial, pero el de Estados Unidos os puede servir de referencia: $299 (unas 60.000 pesetas).

¿CUÁNTOS JUEGOS HAY EN DESARROLLO? Unos 47 títulos, una cifra grande si la comparamos con la de otras consolas antes del lanzamiento.



NOS HA GUSTADO

Que Xbox haya estado presente por primera vez en el E3 y nos haya demostrado que sigue con su lema «Juegos, juegos, juegos por encima de todo», aún sin presentar demasiadas novedades.



NO NOS HA GUSTADO

Que no vayamos a tener la consola aquí hasta el año que viene, y que todavía tengamos que esperar más aún para poder jugar con banda ancha. ¿Por qué no hacerla compatible con la línea de teléfono normal?

PRESENTACIÓN MICROSOFT



Microsoft madrugó mucho: a las ocho ya estábamos todos al pie del cañón.



Lorne Lanning nos hizo una demo de su nuevo Munch's Oddysee.



El productor de DOA3 se encargó de enseñarnos una versión Alpha del juego.



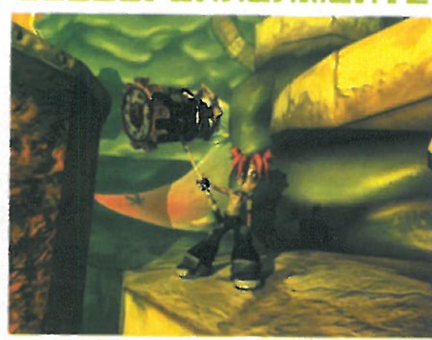
Un momento de la charla donde Capcom enumeró sus juegos exclusivos.

MEMORY CARD



Aquí tenéis la tarjeta de memoria de Xbox, de 8 MB igual que la de PS2, que servirá para guardar partidas fuera del disco duro y poder llevárnoslas a casa de otro amigo.

BUSCANDO A MALICE DESESPERADAMENTE



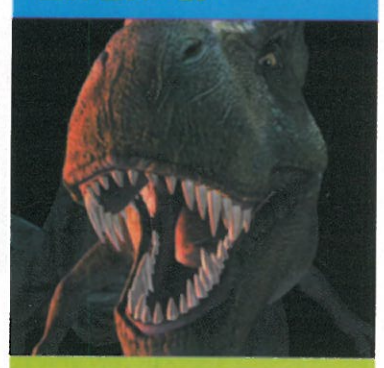
Resulta curioso que el primer juego que se anunció para Xbox haya desaparecido del mapa de las últimas presentaciones. Ni en el Gamestock de Marzo ni en este E3 le hemos visto el pelo a Malice, del que tan sólo se han distribuido unas cuantas pantallas nuevas. ¿Ha habido problemas de programación de última hora? ¿Se lo está guardando Microsoft en la recámara? Más bien nos inclinamos a pensar en esta última posibilidad.

MANDO DVD



Esta es la primera y única imagen disponible del mando a distancia que servirá para activar el reproductor de DVD de Xbox. Según Microsoft, sin él no será posible ver películas.

CAPCOM ENTRA EN LA "X"



Capcom no ha podido resistirse al atractivo de Xbox y ha confirmado dos títulos EXCLUSIVOS para esta consola:

- **DINO CRISIS 3**, el tercer capítulo de los survival horror que cambian zombies por dinosaurios.
- **BRAIN-BOX**, un misterioso juego, también de Shinji Mikami, del que solo se sabe que tendrá como protagonistas a robots.

¿QUÉ PASA CON METAL GEAR Y SILENT HILL X?

En la rueda de prensa de Sony, Chris Deering confirmó la exclusividad de determinados títulos de PS2 a lo largo de 2002, pero no dio nombres concretos. Kojima tampoco quiso hacer ningún comentario al respecto, por lo que es de suponer que ambos títulos serán exclusivos de la consola de Sony durante todo el año que viene, y que para verlos en Xbox habrá que esperar a comienzos de 2003. Y esto es sólo el comienzo de la guerra de exclusivas...

PROJECT EGO



El gurú Peter Molineux nos habló de su nuevo título para Xbox, conocido por el momento como project Ego. Basado en la tecnología de Black & White, parte de un concepto similar en cuanto a la enorme libertad de elección con que se va a dotar al jugador. Salvo que esta vez se tratará de un RPG donde tendremos que controlar a un personaje desde que es joven hasta que cumpla 85 años. Cuando nos enteramos de que nuestras acciones influirán en las personas que nos rodean, que de nuestra fama dependerá que nos imiten o no, o que podemos definir totalmente la personalidad de nuestro personaje, no podemos evitar pensar que tenemos un nuevo bombazo en camino. Y podría ser exclusivo para Xbox.

NUESTRA OPINIÓN SOBRE XBOX

Las opiniones más críticas inciden en que los primeros juegos vistos en el E3 para Xbox no son sorprendentes, y no les falta razón. Es cierto que sólo Munch's Oddysee y Halo nos parecen verdaderamente originales, y que se echan en falta auténticos «títulos estrella», pero el resto de los juegos presentados muestran un nivel de calidad por encima de la media. Con 47 títulos en desarrollo, Xbox demuestra que cuenta con el apoyo de las compañías. Sin duda será un gran rival para PS 2 y Game Cube.

XBOX

ESTOS SON LOS CINCO MEJORES JUEGOS QUE HEMOS VISTO PARA LA CONSOLA. CASI TODOS ELLOS LA ACOMPAÑARÁN EN EL LANZAMIENTO.



HALO



Disponible en su versión multijugador, Halo acaparó toda la atención por encima del resto de juegos de Xbox. Como veis, calidad gráfica no le falta a este juego.

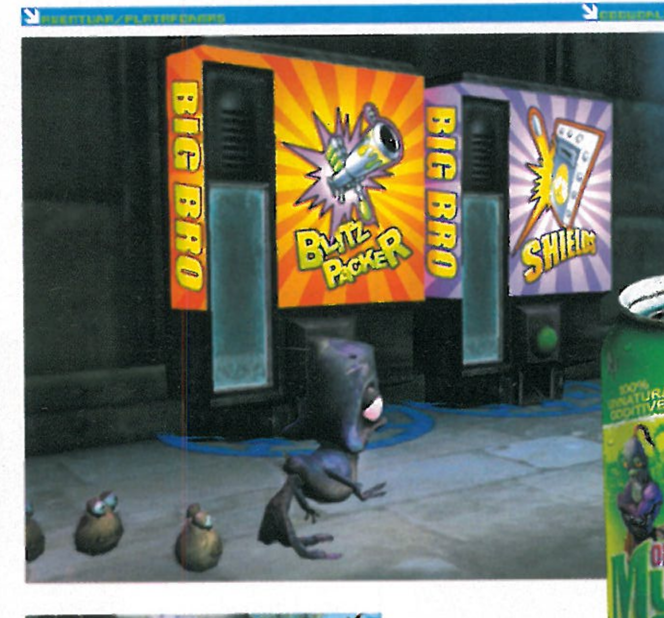




Aunque todavía le quedan bastantes retoques gráficos, el hecho de que fuera el juego de Xbox para el que había que esperar colas más largas ya es un dato muy importante. Difícil de encajar en un género concreto, su propuesta está a medio camino entre la acción salvaje de un Unreal Tournament o un Quake III, y el componente estratégico de juegos tipo Rainbow Six. Es un tipo de acción que engancha desde el primer momento, donde se coopera en equipo con otros jugadores mientras te sumerges en medio de una horda de insectos gigantes, para a continuación infiltrarte en primera persona en un edificio cuyo detalle visual está a años luz de Perfect Dark, por ejemplo. En nuestra opinión, el mejor juego de Xbox junto a Munch's Oddysee. De los que hacen vender consolas.



MUNCH'S ODDYSEE

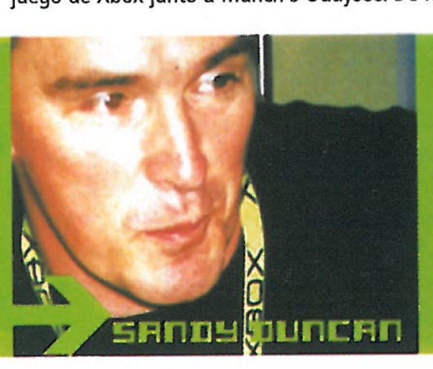






No podemos negarlo: Munch's Oddysee es nuestro preferido. Es el juego más original de la consola y el que más tiempo nos tuvo enganchados.

Entre la multitud de periodistas profesionales que defendían a capa y espada a Xbox durante el E3 sólo se escuchaba un comentario: Munch's Oddysee y Halo son lo que la consola necesitaba para hacer frente a PS2 y Game Cube. Bien podemos sumarnos a esa opinión, ya que este segundo encuentro con el juego de Oddworld Inhabitants nos sigue despertando las mismas sensaciones de obra maestra. El planteamiento de cada puzzle, el equilibrio entre las habilidades de Munch y Abe, la suavidad de las animaciones y el bellísimo entorno nos han cautivado gracias a una demo de seis horas de duración. ¡Y es sólo una mínima parte de lo que será el juego!.



RESPONSABLE EUROPEO DE XBOX

"Me sentiría muy disgustado si para Navidades de 2002 no tuviéramos todo dispuesto en España para la banda ancha."

"Nosotros nos vamos a basar en la calidad y por lo tanto no necesitamos las exclusivas. Lo que va a hacer que Xbox sea un éxito será el poder de la consola y sus juegos"

"Queremos crear una comunidad multijugador que valore todas las nuevas opciones online. Por ejemplo, en un juego de fútbol se podrán bajar nuevas caras para los jugadores, hacer intercambio, fichajes..."

Xbox es una consola de juegos diseñada para el futuro. Los programadores no quieren desarrollar para opciones o posibilidades (en referencia al módem y disco duro de PS2), sino para lo que más mercado tenga."

"La dificultad de duplicación del DVD 9, con doble capa, hará más controlable la piratería. Queremos crear un entorno de distribución saludable "

"Xbox no va a ser esponsor de ningún equipo de fútbol, porque esa es una de las razones que mató a Sega."

"Es posible que los DVD's vengan en varios idiomas, como las películas. También podrá haber DVD's de zona 0 que podrán ser utilizados en todas las zonas, si así lo desea la compañía desarrolladora."

DEAD OR ALIVE 3

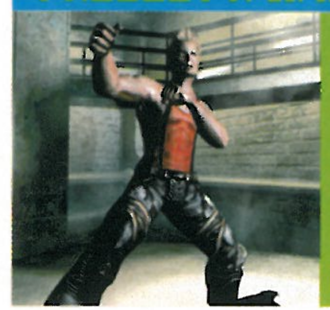
LUCHA — TECMO



Los chicos de Tecmo han realizado un análisis exhaustivo de las capacidades de Xbox y han dicho que están convencidos de que es la plataforma ideal para DOA3.

Durante el E3 circuló el mismo vídeo que ya conocíamos del Tokio Game Show, pero en la presentación de Microsoft vimos exactamente lo mismo que en el vídeo, sólo que en tiempo real, con la máquina y el juego funcionando. ¿Qué sacamos en conclusión? Que este juego exclusivo, que se perfila como uno de los títulos de lanzamiento, va a ser un auténtico bombazo. La demo nos dejó alucinados por la suavidad, rapidez y el realismo de los movimientos de los luchadores (y luchadoras, ejem) que ya vaticinamos su rotundo éxito.

PROJECT K-X: MÁS LUCHA EN XBOX



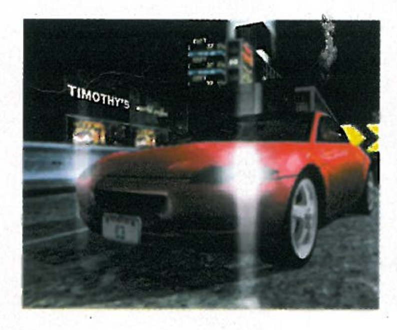
Esta imagen está sacada de un vídeo apoteósico del nuevo juego de lucha de Seiichi Ishii, miembro de los equipos de Virtua Fighter, Tekken, Tobal 1 y 2 y The Bouncer. Utiliza unas nuevas técnicas de captura de movimientos y generación de luces y sombras jamás vistas en un juego de este género. Su estado de desarrollo inicial, ya deja entrever una gran calidad.

PROJECT GOTHAM

VELOCIDAD — BIZARRE CREATIONS



Parece que el Audi TT va a ser uno de los 20 modelos disponibles. Sumadle 300 circuito en cuatro ciudades (incluida Nueva York) y tendréis un juego inmenso.

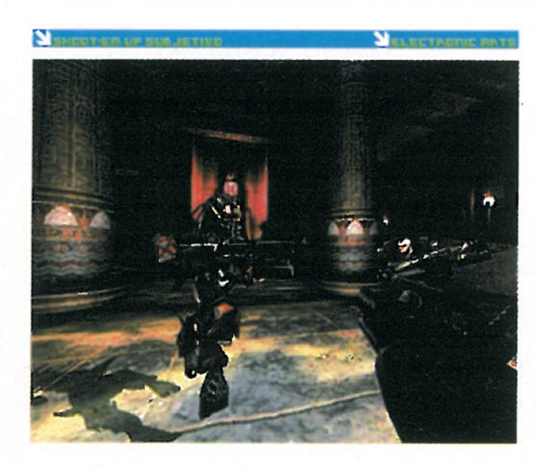




Tras jugar con una versión más avanzada que la del Gamestock nos hemos encontrado con un sistema de Kudos más eficaz que en MSR y un control totalmente remodelado. Ahora los Kudos se nos asignan en tiempo real a medida que evitamos obstáculos (otra novedad del juego) y derrapamos en las curvas, con lo que sabemos mejor cómo lo estamos haciendo en cada momento. La jugabilidad se beneficia de un control más asequible, y una mejor relación entre peso del coche y maniobrabilidad. Por último, las mejoras gráficas no sólo se verán en los reflejos de la carrocería, sino en la apariencia de los escenarios y la inclusión de detalles como el humo de las alcantarillas.

UNREAL CHAMPIONSHIP

SHOOT'EM UP SUBJETIVO — ELECTRONIC ARTS



Las cualidades de un motor gráfico con escenarios exteriores y el humo volumétrico de las explosiones quedan casi en anécdota cuando pensamos que va a permitir la competición de hasta 16 jugadores simultáneos a través de Internet. Un fuerte competidor para Halo, en el que encontraremos modos de juego distintos a los de Unreal Tournament, más armas y más "skins" para los personajes. Otra de las inclusiones más importantes es la aparición de vehículos, diseñados para combatir en equipo. Ante la perspectiva de que la banda ancha no esté disponible antes de finales del 2002, conviene destacar que podremos jugar en solitario, a cuatro jugadores a pantalla partida y con Link cable.



En principio no hay noticias de que este juego vaya a salir en otra consola que no sea Xbox.

SEGA

LIBERADA DE LA PRODUCCIÓN DE HARDWARE, MOSTRÓ LOS FRUTOS DE SU CAMBIO DE POLÍTICA: JUEGOS PARA PS2, XBOX, GAME CUBE Y GBA.

UN GRAN APOYO PARA LA NUEVA GENERACIÓN

Sega rodeó su presencia en el E3 de un aire de misterio que no estamos seguros haya sido beneficioso para su imagen. Fue la única que no hizo presentación previa y a su stand sólo se podía acceder mediante cita previa. La presentación durante la feria se realizó a puerta cerrada y con dificultades para acceder por parte de los medios especializados. No obstante, ni el secretismo ni el aforo limitado impidieron que los que asistimos alucináramos con los nuevos proyectos para DC, PS2, Xbox, Game Cube y Game Boy Advance. Sega confía en el éxito de su estrategia en tres premisas: futuro online, producción para todas las consolas y triunfo en el campo de los juegos deportivos. Todos los títulos que vimos para otras plataformas demuestran el acierto de su nueva política.

PRESENTACIÓN DE SEGA



Todos los pesos pesados de los grupos AM dieron su apoyo a la política multiplataforma.



Yu Suzuki , y más tarde Yuji Naka, presentaron los nuevos juegos de Sega.

LA NUEVA LOCURA DE TETSUYA MIZUGUCHI



Por ahora sólo se le conoce como K-Proyect (no confundir con Proyect K-X para Xbox), es para PS2 y aunque sólo se mostraba un vídeo de él, nos ha parecido el juego más original de cuantos vimos en la feria. Se está encargando de desarrollarlo el equipo de Space Channel 5 y básicamente parece que se trata de un "shoot'em up musical" de gráficos sicodélicos donde creamos música a medida que disparamos. Es lo único que se sabe de él por ahora.

EL STAND DE SEGA





El "misterioso" centro de operaciones de Sega, el único que tenía guardias de seguridad que impedían el acceso. ¿Qué se cuece dentro?



Para los que no tenían cita previa, unos monitores eran la única manera de ver algo.

NOS HA GUSTADO

Que Sega se ha tomado muy en serio lo de desarrollar títulos para otras plataformas y está creando muchos juegos de gran calidad.



NO NOS HA GUSTADO

A excepción de los juegos de la propia Sega (que fueron muchos), no vimos casi ningún título más en desarrollo para Dreamcast. .

NUESTRA OPINIÓN SOBRE SEGA

Tras ver la calidad de los juegos que está preparando para todas las consolas, es evidente que su política multiplataforma va a beneficiar a todos los usuarios. No es aventurado vaticinar que Sega va a ser la columna vertebral del software de la Nueva Generación, y que Nintendo, Microsoft y Sony se van pelear por sus mejores juegos.



CREADOR DE SONIC

"Sonic ha sido un buen chico, ha evolucionado y ahora le ha llegado el momento de independizarse y visitar otras plataformas."

"El mejor regalo que le podía hacer a Sonic en este 10° aniversario era Sonic Adventure 2."

"No hay nada cierto en el rumor acerca de un posible RPG conjunto entre Nintendo y Sega. Son sólo rumores."

"Como creador, me siento muy contento de poder elegir la plataforma que más me guste y programar para ella. Creo que la situación actual de Sega es beneficiosa para todos."

"El éxito de Phantasy Star Online me ha supuesto una gran satisfacción personal."

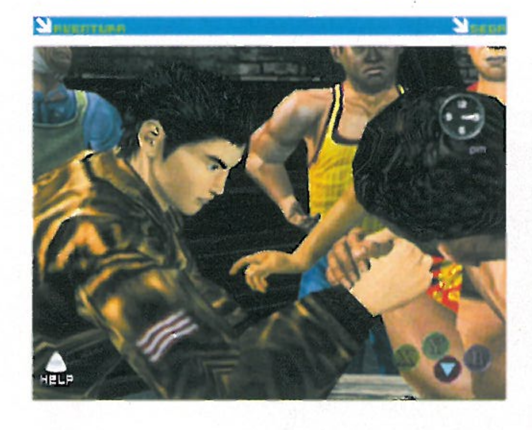
DREAMCAST

SEGA SEGUIRÁ DOTANDO DE SOFTWARE DE GRAN CALIDAD A SU CONSOLA



SHENMUE 2

AVENTURA — SEGA

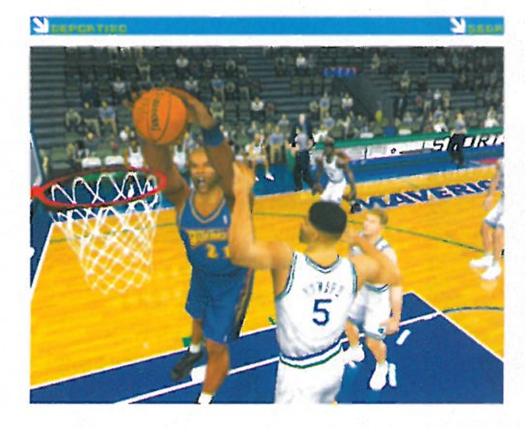


Estas nuevas aventuras de Ryo conforman el juego más importante del futuro catálogo de Dreamcast. Nuestro protagonista seguirá buscando al asesino de su padre en la ciudad de Hong Kong, y para ayudarnos en la tarea el equipo de AM2 está diseñando algunas mejoras, como un sistema de mapas que nos mostrará la localización donde estamos, y otro para saltar directamente a los eventos importantes sin necesidad de estar esperando a que pase el tiempo. También habrá más secuencias de combate tipo "Dragon's Lair".



NBA 2K2

DEPORTIVO — SEGA



Teniendo en cuenta la decisión de Sega de convertir su línea de deportes en la más potente dentro del género, no podía faltar la continuación de uno de los mejores juegos de baloncesto. NBA 2K2 contará con una jugabilidad mejorada, equipos rivales más inteligentes a la hora de presionar y luchar por los rebotes, más movimientos de robo de balón y canchas urbanas. Por supuesto, todas las plantillas de la NBA estarán actualizadas a la temporada 2001-2002.

TENNIS 2K2

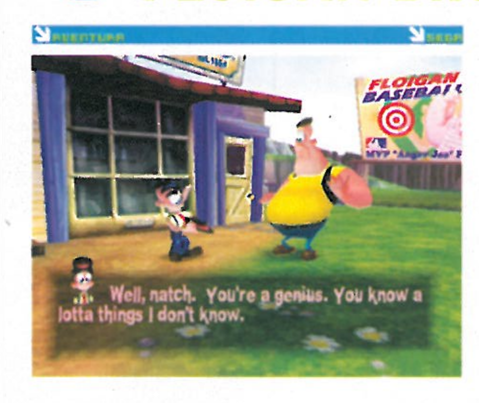
DEPORTIVO — SEGA



Considerado por muchos como el mejor juego de deportes de la historia, Virtua Tennis va a tener su esperada continuación, aunque cambiando su nombre al de Tennis 2K2 ¿Y cómo se mejora lo que ya es perfecto de por sí? Pues aumentando el número de jugadores masculinos y femeninos hasta 16, incluyendo entre ellos a profesionales del calibre de Arantxa Sancez-Vicario o las hermanas Williams, creando un nuevo torneo mixto de dobles, y mejorando más si cabe la apariencia física de los jugadores, que ahora serán más estilizados. Por último, podremos crear y entrenar a nuestros propios jugadores.

FLOIGAN BROTHERS

AVENTURA — SEGA



Las aventuras no son un género muy cultivado en Dreamcast, vacío que este juego va a llenar con creces. Y no es sólo que a nivel gráfico vayamos a encontrar un título muy cuidado, sino que Moigle y Hoigle – los simpáticos protagonistas – tendrán a su disposición puzzles muy interesantes que les van (nos van) a hacer la vida imposible y divertida al mismo tiempo. El sentido del humor llenará los diálogos del duo, que tendrá que hacer frente a retos disparatados en un vertedero (?). Y a través de Internet encontraremos cada cierto tiempo otros nuevos puzzles que mantendrán siempre fresca esta aventura.

PROPELLER ARENA

SHOOT'EM UP — SEGA



Con un concepto mucho más atrayente que el de realizar acrobacias (recordemos a Aerowings), y el aliciente de poder pilotar aviones "de época" va a llegar en breve este arcade aéreo en toda regla. Bajo la excusa de una competición de pilotos "nostálgicos" combatiremos junto a otros cinco jugadores a través de Internet y podremos sacar partido al micrófono de Dreamcast para comunicarnos con ellos en tiempo real. Las maniobras evasivas, los movimientos especiales, los disparos continuos y el trabajo en equipo para derribar los aviones enemigos serán las bases del desarrollo de este original y divertido título.

MUCHOS JUEGOS DE SEGA PARA DREAMCAST

Más del 50% de los juegos que Sega presentó durante el E3 eran para Dreamcast, lo cual significa que la compañía no ha dejado de lado ni mucho menos a su consola, aunque hay tomado la dura decisión de dejar de fabricarla. Lo que tampoco ha podido confirmar es el tiempo que continuará desarrollando juegos a ese ritmo. Por otra parte, el resto de compañías de la feria no tenían apenas proyectos para Dreamcast (casi todos eran para PS2), por lo que el futuro de la consola parece depender casi exclusivamente de la propia Sega a no ser que cambien mucho las cosas de aquí al año que viene.

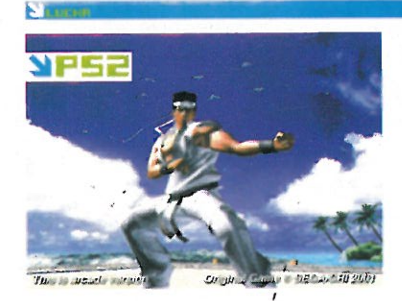
Aquí tenéis la lista de los juegos de Sega que están en desarrollo:

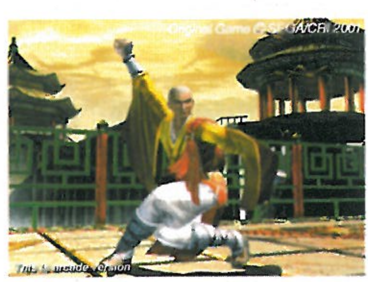
- Bass Fishing 2
- Virtua Tennis 2
- NBA2K2
- Shenmue 2
- Phantasy Star Online 2.0
- Propeller Arena
- Ooga Booga
- Floigan Bros
- Bomberman Online
- Alient Front Online (no se distribuye en Europa)
- College Football 2K2
- NFL 2K2
- Baseball 2K2

PARA OTRAS CONSOLAS

AQUÍ TENÉIS LOS LANZAMIENTOS MÁS IMPORTANTES QUE SEGA ESTÁ CREANDO PARA EL RESTO DE PLATAFORMAS.

VIRTUA FIGHTER IV







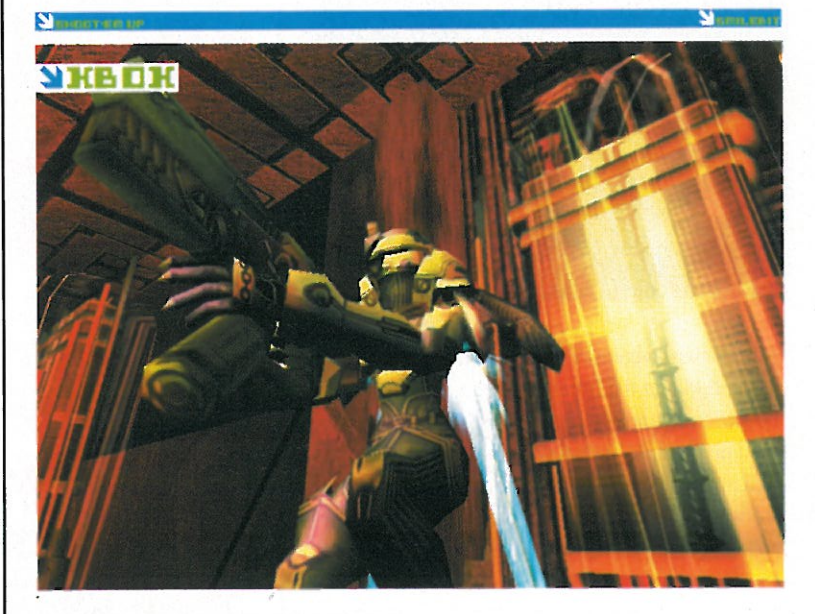
Si el juego se viera así en PS2...

No hay duda de que estamos ante el desarrollo más esperado de entre los nuevos proyectos de Sega para otras plataformas. Por eso, aunque sólo tuvimos a nuestra disposición otro vídeo de la versión arcade, Yu Suzuki despejó cualquier duda acerca de la capacidad de PS2 para replicar la potencia de la placa Naomi 2. El vídeo confirmó también lo que ya había comentado en otra ocasión Suzuki: que quería volver a implementar la enorme velocidad de combate que tenía VF 2, cosa que ha logrado e incluso superado con creces.
Aún no se ha dicho nada acerca de si la versión de PS2 va a tener algo similar a la VF Player Card (tenéis más información sobre ella y sobre la versión arcade unas páginas más adelante). Pero es evidente que las nuevas posibilidades online de PS2 se prestan al uso de esta tarjeta -con las consiguientes simplificaciones- aunque de momento es un secreto bien guardado por los miembros de AM2. ¿Para cuándo imágenes de PS2?



La versión de PS2 ya está en desarrollo, lo que pasa es que Sega sólo ha proporcionado pantallas de la versión arcade. Nos han prometido que será igual.

GUNVALKYRIE









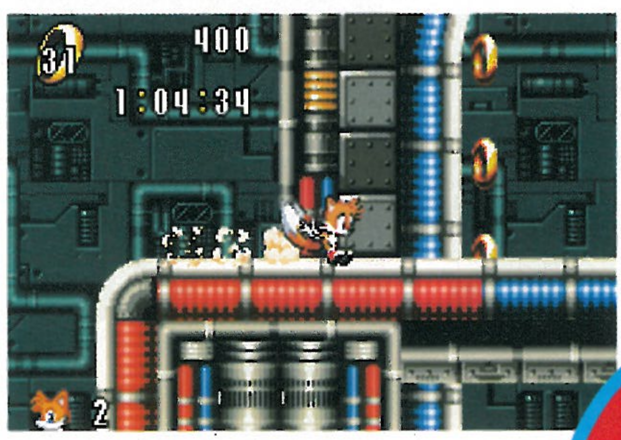
Estas pantallas son francamente impresionantes, pero esperad a ver el juego en movimiento. ¡Es la bomba!

Smilebit se muestra como una de las compañías que apuestan más fuerte por Xbox. Junto a Jet Set Radio Future, encontramos uno de los juegos más llamativos del catálogo de Sega: Gunvalkyrie. Los más "puestos" recordarán que en principio se trataba de un juego de acción planeado para Dreamcast, pero es evidente que la compañía ha visto más posibilidades en el poderoso chip gráfico de la de Microsoft. No en vano lo podemos calificar como el título visualmente más atractivo de cuantos se mostraron en el stand junto a Shenmue 2. Dejando a parte su argumento futurista, el juego consiste en disparar a todo lo que se mueva tanto en escenarios exteriores como interiores, con hordas enteras de insectos volando hacia nosotros, impresionantes explosiones y gigantescas criaturas que ocupan toda la pantalla. Quedan cosas por ajustar en el control, pero estamos seguros de que es sólo cuestión de tiempo. Este juego se perfila además como uno de los inauguradores de la banda ancha y las opciones online de Xbox.

SONIC ADVANCE

PLATAFORMAS | SEGA





Jugar a Sonic the Hedgehog en una GBA ha sido uno de los momentos más emotivos de todo el E3: recuerdos de su estreno en Mega Drive, de la versión de Game Gear (sniff)... Aunque el juego sólo enseñaba algún que otro nivel y el nombre todavía es provisional, mantiene toda la velocidad de scroll del original, los giros y "loopings", los cientos de anillos y la endiablada jugabilidad que han convertido a Sonic en un personaje de leyenda. La noticia de que encontraremos un modo para cuatro jugadores y cuatro personajes distintos a elegir nos ha llenado de alegría, como suponemos os pasará a todos vosotros. Sonic Team tiene en sus manos un auténtico superventas, aunque tendremos que esperar todavía unos meses.

Y ADEMÁS...

XBOX
- Crazy Taxi Next
- House of the Dead 3
- Panzer Dragoon
- Sega GT 2002
- NBA 2K2
- NFL 2K2
- Baseball 2K3

PS2
- Space Channel 5
- NBA 2K2
- NFL2K2

GBA
- Advanced Columns
- Puyo Puyo
- Sega Smach Pack

GAME CUBE
- Super Monkey Ball
- Phantasy Star Online
- Virtua Striker 3

CHUCHU ROCKET

PUZZLE | SEGA





Trasladar un juego tan adictivo como ChuChu Rocket! de Dreamcast a GBA ha sido una de las idea más geniales que ha tenido el Sonic Team. Como el punto fuerte del juego no eran precisamente sus gráficos, en la portátil llegan incluso a lucir al mantenerse intactos respecto al original. Y la posibilidad de jugar con cuatro GBA y un único cartucho, crear puzzles e intercambiarlos y disfrutar de nuevos eventos como la Ruleta, harán de este juego un auténtico imprescindible. Lo único que no nos ha acabado de convencer es que resulta un poco lioso colocar las flechas direccionales utilizando los botones L y R, pero será cuestión de acostumbrarse. ¡Los ratones nos esperan!

JET SET RADIO FUTURE

ACCIÓN | SMILEBIT



Aunque Jet Set Radio es uno de los juegos más originales del catálogo de Dreamcast, no queríamos conformarnos simplemente con ver el mismo juego en Xbox. Afortunadamente, se mantiene la mecánica del original, pero hay suficientes novedades en camino: un apartado gráfico aún más explosivo con resolución mayor y edificios más grandes, una respuesta más precisa de los patinadores a nuestras órdenes, nuevos movimientos y trucos, y un "turbo" que al usarlo crea un efecto de "distorsión" que da lugar a efectos tipo manga. Se están incluyendo también varios modos multijugador tanto cooperativos como competitivos, que apuntan a que será posible el juego online.



Esta versión para Xbox va a beneficiarse de una mayor definición gráfica y mejoras en la jugabilidad.

OTROS JUEGOS PRESENTADOS

A CONTINUACIÓN OS PRESENTAMOS EL RESTO DE LOS JUEGOS MÁS DESTACADOS DE LA FERIA PARA TODAS LAS CONSOLAS. COMO VEIS, HA HABIDO CALIDAD Y CANTIDAD.



EXTREME G3

VELOCIDAD
ACCLAIM

El rival directo de Wipeout quiere convertirse, según Acclaim, en el juego más rápido de PS2. Y la verdad es que lo hemos probado y va a ser difícil decirle que no.



F-1 2001

VELOCIDAD
ELECTRONIC ARTS

La tradicional entrega de los Formula-1 llegará este año por partida doble a PS2 y Xbox con modelos de coches más reales y un control más ajustado y eficaz.



LOTUS CHALLENGE

VELOCIDAD
VIRGIN

Una gran oportunidad para probar la mayoría de modelos de la compañía Lotus. Aprovecha las capacidades gráficas de PS2 para recrearlos en todo su esplendor.



VELOCIDAD
EIDOS

El primer juego de carreras locas para Xbox cuenta con un apartado gráfico muy bueno, aunque no parece muy innovador en su concepto: coger items y correr a toda pastilla hasta la meta.



NASCAR HEAT

VELOCIDAD
INFOGRAMES

Cuidado, porque este juego no tiene nada que ver con la serie de Electronic Arts. Infogrames ha decidido trasladar toda la emoción de estas duras carreras con coches preparados a Xbox. Pese a que no es una competición con demasiado tirón en España, puede que llame la atención por su calidad técnica.

VELOCIDAD

DIDDY KONG PILOT



Otro Mario Kart pero con el sello de Rare y con aviones en lugar de coches. La versión que probamos estaba todavía muy verde, pero vimos que utiliza un fantástico Modo 7 y que cuenta con los personajes de N64.

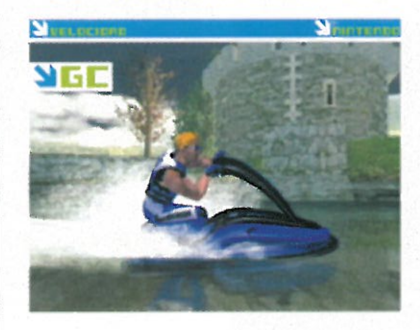


WORLD RALLY CH.



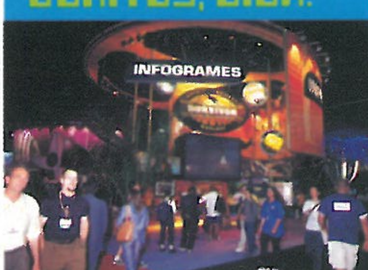
Sony puede tener entre manos el juego de rallies definitivo: el único oficial para 2001, contará con las licencias de todos los coches, circuitos en 14 países y un apartado gráfico fotorrealista que supera a cualquier juego del género.

WAVERACE BLUE STORM



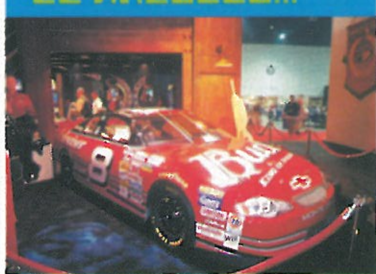
La segunda parte de Waverace tiene una pinta estupenda: corremos con motos acuáticas con muchos más polígonos sobre el efecto de agua más real que hayáis visto ¡Y esperad a ver qué sensación de velocidad!

¡PERO QUE BONITOS, DIGA!



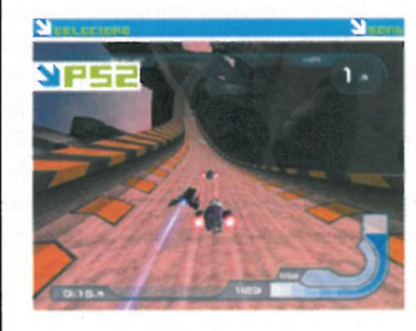
Dejando a parte los stands de Nintendo, Sony y Microsoft, el resto de las compañías tiraron la casa por la ventana para decorar los suyos. Así de bonito lucía por ejemplo el stand de Infogrames.

A VER SI PICAN EL ANZUELO...



Estos americanos lo hacen todo a lo grande. En lugar de ponerte unos cartelitos para que te acerques al stand y pruebes el juego de coches, ellos cogen y ¡hala, a cascarte uno de verdad!

WIPEOUT FUSION



Este clásico de la velocidad futurista se estrenará en PS2 con un plantel totalmente nuevo de naves, circuitos con efectos de transparencias, modos de juego y una sensación de velocidad muy superior a la de sus ancestros.

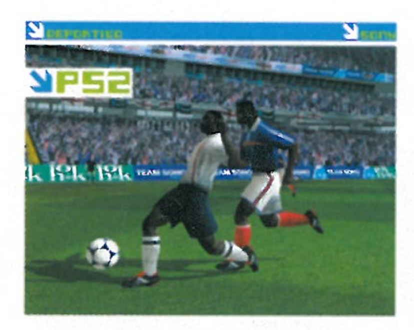


¡AHHH! QUÉ SERÍA DE NOSOTROS EN EL E3 SIN LAS BELLAS AZAFATAS QUE NOS RECIBEN EN CADA STAND. Y LUEGO DICEN QUE LA VIDA DEL REDACTOR ES DURA...



DEPORTIVOS

TIF 2002



Dispuesta a colmar las expectativas de todos los aficionados, la tercera entrega de Esto es Fútbol recreará más de 250 rostros de futbolistas reales, además de mejorar la IA de los equipos y ofrecer más posibilidades tácticas.

TONY HAWK 3



Mucho ojito con este juego: no sólo va a potenciar de manera exponencial todas las virtudes de sus predecesores, sino que se va a poder jugar online con hasta 12 skaters por pista de manera simultánea. ¡Este Tony es imparable!

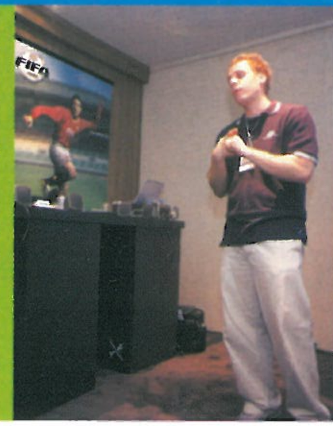
¡A RAAAAASSS!



El stand de Activision tenía una enorme pista de skating donde se realizaban demostraciones de este deporte a cargo tanto de profesionales (el de arriba) como de novatillos deseosos de hacer el ridículo y pegarse una galleta.

¡HABRÁ CAMBIOS EN FIFA 2002!

En una sesión a puerta cerrada comprobamos la inclusión de novedades que todos los aficionados pedíamos:
- Sin dejar de lado la tecnología, se está poniendo mayor énfasis en la jugabilidad.
- Va a seguir siendo sencillo de jugar para los recién llegados, pero más difícil de dominar, al estilo ISS.
- En los niveles de dificultad más altos, el balón ya no irá a los pies del compañero. Podremos pasar el esférico a donde queramos y con diferente fuerza, y hacer disparos con efecto para salvar a los defensas.
- La fuerza del pase vendrá marcada por un medidor que aparecerá sobre la cabeza de los jugadores.
- La rapidez de reacción del jugador al recibir el balón será mayor. Los defensas marcarán ahora por zona.



VIRTUA STRIKER 3



Un vídeo en el stand de Sega es todo lo que vimos de este juego para Game Cube, suficiente para apreciar un salto gráfico importante respecto al de DC. Lo que esperamos es que, además de espectacular, sea más jugable.

XBOX — DARK SUMMIT
DEPORTIVO
RADICAL ENT.
Será el primer juego de snowboard que incorporará elementos de acción y aventura, ya que además de los trucos aéreos habrá una historia con misiones.

PS2 — SALT LAKE 2002
DEPORTIVO
EIDOS
Los juegos de invierno de Salt Lake inspiran este relevo de Sydney 2000, con las mismas pruebas de siempre y un apartado visual cada vez más realista.



PS2 — SSX TRICKY
DEPORTIVO
ELECTRONIC ARTS
Segunda parte con nuevas acrobacias, nuevos circuitos ambientados en Canadá y más deportistas, que incluso rivalizarán entre ellos en escenas cinemáticas.

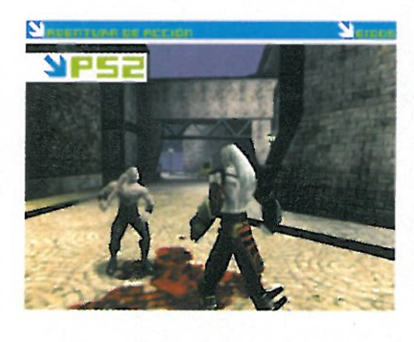


XBOX — TONY HAWK 2X
DEPORTIVO
ACTIVISION
Mantendrá el sistema de control de Tony Hawk 2 y los mismos niveles, junto a los del Tony Hawk original y algunos nuevos. El cambio será sobre todo gráfico.

AVENTURA DE ACCIÓN




BLOOD OMEN 2



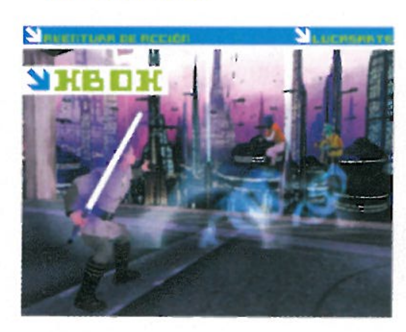
Eidos ha dividido su serie de vampiros en dos líneas argumentales: la de Soul Reaver, y esta que continúa con el juego que dio origen a la saga, Legacy of Kain. Entorno 3D y más salvajismo serán sus señas de identidad.

JONNY DRAMA



Definido por algunos como una mezcla de "James Bond, Pulp Fiction y Jet Set Radio", es uno de los juegos más originales de Xbox. Su desarrollo mezclará la infiltración a lo Metal Gear con un fino sentido del humor.

OBI WAN



Ambientado antes del Episodio 1, Obi-Wan Kenobi tiene que cumplir varias misiones para el Consejo Jedi con su sable láser. El estilo de juego en tercera persona nos ha recordado mucho al de La Amenaza Fantasma para PSOne.



PS2 — PROJECT EDEN
AVENTURA DE ACCIÓN
EIDOS
Concebido como una aventura para dos jugadores simultáneos, tenemos que manejar a cuatro personajes con distintas habilidades: un robot de gran resistencia, un hacker informático, un técnico y un "chico para todo". Habrá que estudiar las características de cada uno para superar distintos puzzles mientras averiguamos qué ha ocurrido con una ciudad que ha desaparecido por arte de magia.



SOUL REAVER 2
AVENTURA DE ACCIÓN
EIDOS

Confirmada su cancelación en DC, está a puntito de salir en PS2. Las mejoras se dejarán notar a nivel gráfico y en un mejor planteamiento de los puzzles.



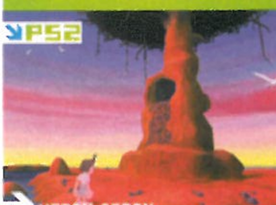
PIRATES OF SKULL COVE
AVENTURA DE ACCIÓN
ELECTRONIC ARTS

Esta simpática pirata luchará sable en mano primero para luego montarse en un barco y proporcionarnos emocionantes batallas navales. Muy buenos gráficos.



JURASSIC PARK 3
AVENTURA DE ACCIÓN
KONAMI

Aunque las películas pierdan parte de su frescura con cada nueva entrega, este juego de GBA ni lo va a notar. Tendrá mucha acción y buenos rompecabezas.



HERDY GERDY
PLATAFORMAS
EIDOS

Muy original desde el punto de vista estético (intenta imitar dibujos animados), este juego nos convertirá en los pastores (sí, sí) de distintos tipos de animales.



RAYMAN M
PLATAFORMAS
UBI SOFT

No para. Tras Rayman Revolution y Rayman Advance, volvemos a encontrarnos con el personaje de Michel Ancel en PS2, pero esta vez en un título eminentemente multijugador. Con el sistema de dividir la pantalla y colocarnos un colega al lado, tendremos que enfrentarnos a carreras contrarreloj manejando a varios personajes de la serie. Estuvimos jugando bastante con él y promete ser muy divertido.

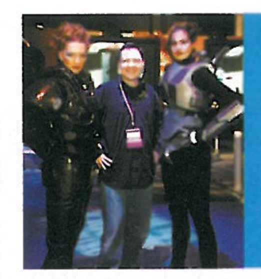


RLH

AVENTURA DE ACCIÓN — VIRGIN



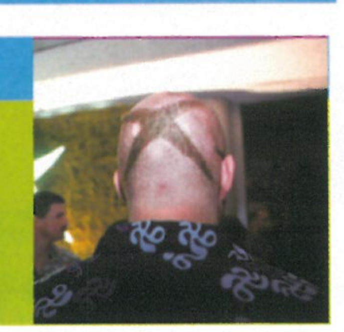
Uno de los más jugados en el stand de Virgin, RHL (antes conocido como Run Like Hell) es una especie de "survival horror" futurista que se desarrolla en una nave llena de bichos. Técnicamente es de lo mejorcito que hemos visto.



LO DICHO, SOMOS UNOS POBRES SUFRIDORES: VIAJAMOS A LOS ÁNGELES PARA VER AZAFAT... ESTO... JUEGOS. ¡QUE VIVA EL E3!

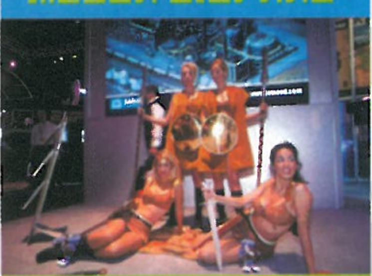
HAY GENTE PARA TODO

Nosotros también tenemos derecho a divertirnos un rato, ¿no? Por eso nos fuimos a las fiestas de Sony y Microsoft, y el caso es que en la segunda comprobamos que hay personas con poca paciencia: no ha salido la consola y este tipo ya se ha tatuado una "X" en la calva. Pues anda que como le guste más Game Cube...



PLATAFORMAS

PREMIO AL MEJOR DISFRAZ



Tras estudiar (ejem) los cientos de disfraces que se veían, no tenemos más remedio que darle el premio a este grupo de simpáticas guerreras. Lo que no recordamos es qué juego promocionaban...



JAK & DAXTER

PLATAFORMAS — SONY



Anunciado a bombo y platillo por Sony, es el nuevo juego de los creadores de Crash Bandicoot, es decir, un auténtico bombazo. Tiene un entorno 3D prodigioso, las animaciones son geniales y será muy, muy divertido.

EVIL TWIN

PLATAFORMAS — UBI SOFT

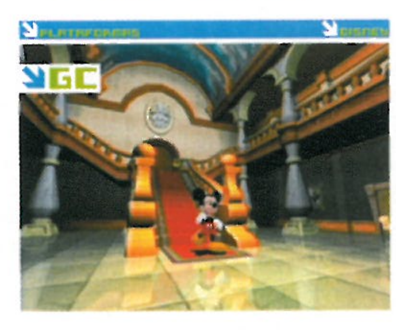


Junto a Jak & Dextar fue el mejor plataformas de la feria, y uno de los pocos títulos que vimos para Dreamcast fuera del stand de Sega. Nuestra misión es ayudar al protagonista a escapar de su mente, atrapada en una pesadilla.



DISNEY'S MICKEY

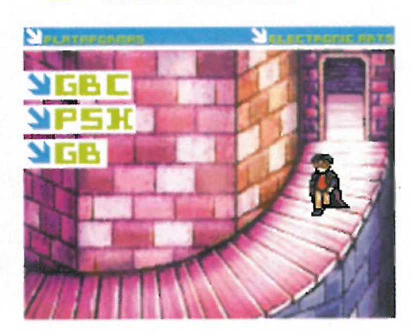
PLATAFORMAS — DISNEY



Es la primera licencia de Disney para Game Cube y ya tiene una pinta estupenda. La mecánica será la habitual: escenarios 3D estilo dibujos animados, toques de aventura y Mickey como protagonista principal.

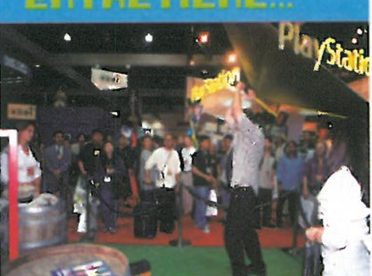
HARRY POTTER

PLATAFORMAS — ELECTRONIC ARTS

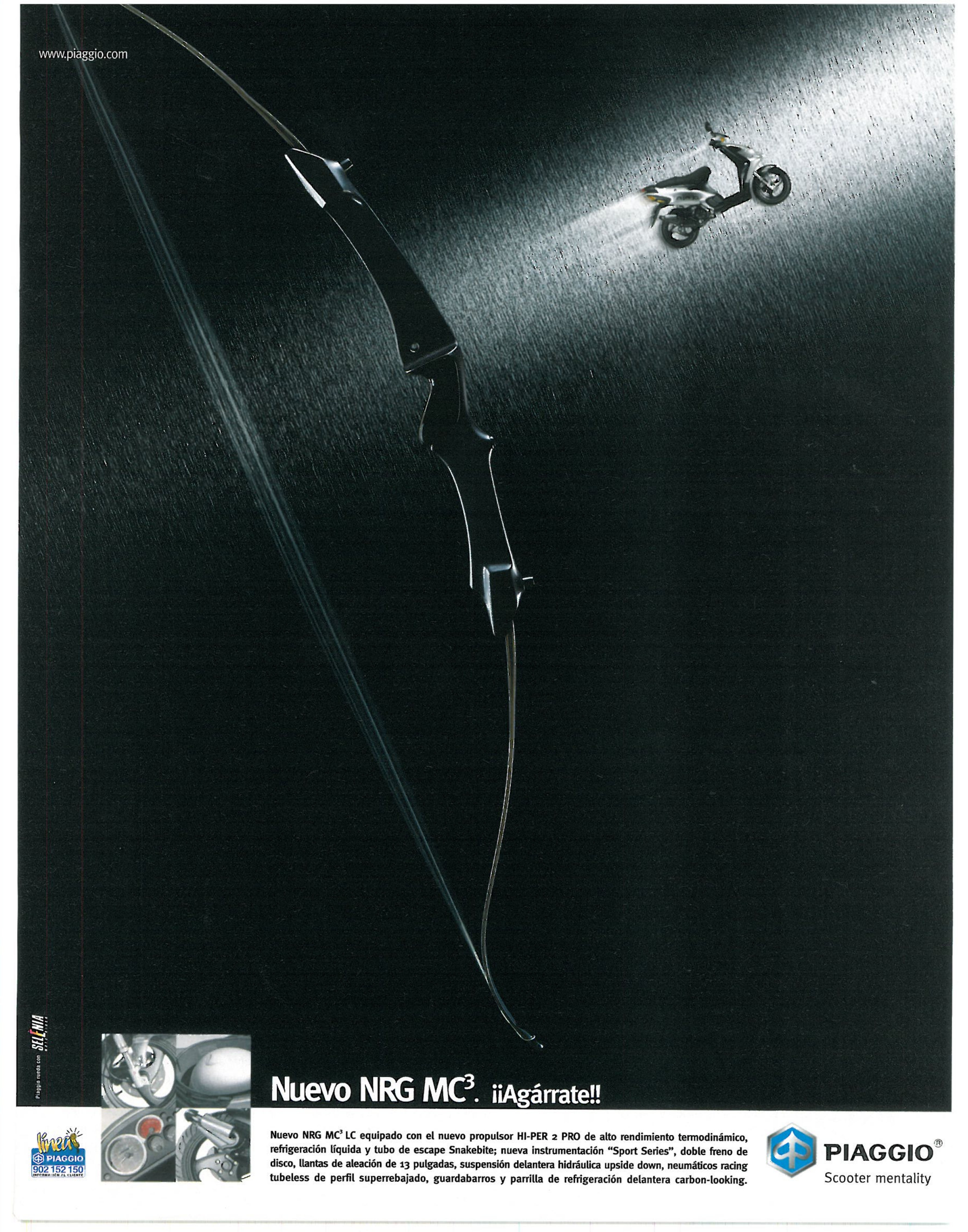


Los famosos libros de J. K. Rowling están sirviendo de inspiración para este juego que llegará en tres versiones distintas. La más llamativa era la de PSOne, que se perfila como uno de los mejores plataformas de la consola.

CADA CUAL SE ENTRETIENE...



... como puede. Este tipo por ejemplo se pasó la mayor parte del E3 pegándole mazazos a una máquina ante la atónita mirada de los "espectadores". No comía ni dormía, pero golpeaba, sí señor.



www.piaggio.com
Piaggio rueda con SELENIA
Nuevo NRG MC³. ¡¡Agárrate!!
Nuevo NRG MC³ LC equipado con el nuevo propulsor HI-PER 2 PRO de alto rendimiento termodinámico, refrigeración líquida y tubo de escape Snakebite; nueva instrumentación "Sport Series", doble freno de disco, llantas de aleación de 13 pulgadas, suspensión delantera hidráulica upside down, neumáticos racing tubeless de perfil superrebajado, guardabarros y parrilla de refrigeración delantera carbon-looking.
línea PIAGGIO
902 152 150
INFORMACIÓN AL CLIENTE
PIAGGIO®
Scooter mentality

RPG



GOLDEN SUN

RPG
CAMELOT SOFTWARE

Con un aspecto muy similar al primer Alundra de PS, este RPG de los creadores de Mario Tennis tendrá un modo para cuatro jugadores simultáneos. ¡La caña!



PHANTASY STAR ONLINE

RPG
SEGA

Se trata de la versión 2.0 del juego de Dreamcast, sin ningún tipo de añadido. Se desconoce si será compatible con DC una vez tenga Game Cube su módem.



MEGAMAN EXE2

RPG
CAPCOM

No, no nos hemos equivocado. Aunque parezca un juego de acción (que también la tendrá), este Megaman es un RPG con muchos personajes y diálogos.



EPHEMERAL FANTASIA

RPG
KONAMI

Konami está ultimando el RPG más realista de todos los tiempos, con personajes que van y vienen y un transcurso del tiempo con días y noches reales.



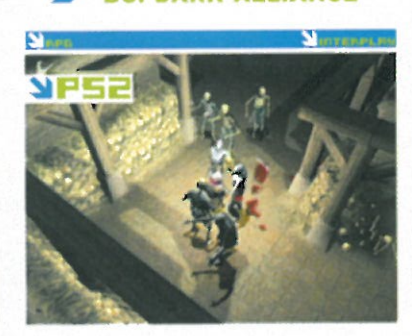
CONFLICT ZONE

ESTRATEGIA
UBI SOFT

Con lo poco que se estira la estrategia en consolas, nos ha gustado encontrarnos con un juego así, que no sólo nos permite recrear apasionantes combates bélicos en tiempo real, sino que encima utiliza un montón de recursos gráficos de la consola. Su mecánica es similar a la de juegos como Red Alert, con dos bandos en conflicto. Es posible que sea online.

BG: DARK ALLIANCE





Poco le ha faltado para colarse entre los cinco mejores de PS2. Más cercano en su desarrollo a Diablo 2 que a sus "progenitores" de PC, tiene una interfaz agilísima, mucha acción y un gran despliegue de efectos visuales.

GRANDIA 2





El gran juego de Dreamcast se pasará en breve a PS2, manteniendo su fabuloso entorno 3D, pero sin aportar ninguna novedad reseñable. Aún así, es una gran incorporación al catálogo de PS2, carente de RPGs sobresalientes.

KAMEO: ELEMENTS



Este extraño juego de Rare nos ha dejado bastante fríos. Es una especie de mezcla entre Pokémon y RPG en 3D en el que tenemos que capturar hasta 60 criaturas elementales, entrenarlas y mandarlas a pelear contra jefes finales.



El mejor juego de la feria no merecía menos: un stand a lo grande que cumplió su cometido: dejar paralizados a todos los que pasaban frente a él. Y es que hemos perdido la cuenta de las veces que nos hemos parado a ver el vídeo de Metal Gear Solid 2 en su gigantesca pantalla. Al final tuvo que salir este soldado a echarnos.

RAVEN BLADE

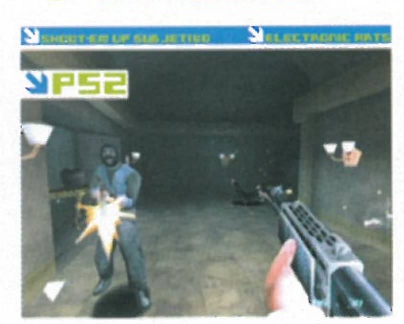




Un juego para Game Cube con una pinta extraordinaria, del que por desgracia sólo había un vídeo. Lo veremos en tercera persona, estará ambientado en un mundo medieval y los combates serán en tiempo real.

SHOOT'EM UP SUBJETIVO

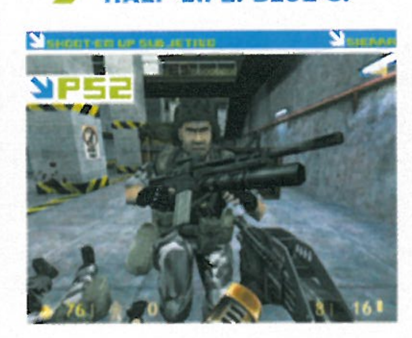
JAMES BOND:AUF



Agent Under Fire es la nueva aventura de James Bond para PS2, un juego con un entorno 3D en primera persona de gran solidez y toda la acción que siempre ha caracterizado a sus predecesores. Muy prometedor.

HALF-LIFE: BLUE S.





Seguimos sin tener noticias de la versión de Dreamcast (ni siquiera estaba en el E3), y mientras tanto nos enseñan esta de PS2 con una nueva línea argumental y la misma calidad gráfica de la versión de PC.

MEDAL OF HONOR



Jugar a Allied Assault es sentirse inmenso en la escena inicial de Salvar al Soldado Ryan. Más luchas en la segunda guerra mundial, como en los juegos de PS, pero esta vez le ha tocado a Xbox en exclusiva. Impresionante.

ROBOCOP



Cuando hablamos de licencias de películas, nos solemos temer lo peor, pero ésta ha sido una agradable sorpresa. Controlaremos al ciber-policía con todo su armamento y fuerza bruta en variadas misiones con una ambientación tenebrosa muy acorde con la de la película. Eso sí, tendrá que vérselas con Bond y Medal of Honor.



STREET FIGHTER 2



Tener el magistral juego de SNES en la palma de la mano no parece mala opción. Costó que nos despegáramos de él, para que mentiros, y ya estamos deseando que salga para ver a este clásico rehabilitado en la nueva portátil.

LUCHA

BARBARIAN



Como si de una resurrección del juego de Spectrum se tratase, ambas consolas van a recibir este juego de combates salvajes en 2D. Va a ser lucha en estado puro, sin demasiados efectos especiales y mucha estrategia al elegir el golpe.

CAPCOM VS. SNK 2



Los juegos de lucha 2D se resisten a su extinción, y no les faltan razones. Tener 45 luchadores de las dos compañías más emblemáticas ya está bien, pero si encima vienen acompañados de una gran jugabilidad, ya está clara la cosa.

GOKU ESTUVO CON NOSOTROS EN EL E3



En stand de Infogrames nos esperaba una sorpresa: un nuevo juego de Dragon Ball. La afortunada consola que recibirá este regalo es PS2, aunque de momento sólo había disponible un vídeo con dibujos animados, así que de momento no os podemos contar nada de cómo será el juego. Pero bueno, la noticia de que está en desarrollo ya es para dar saltos de alegría. Un poco de paciencia, a ver si el año que viene llega aquí.

ESTRATEGIA



GAME BOY WARS



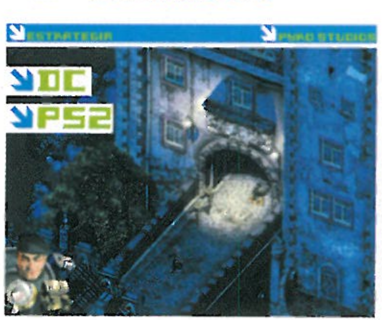
Este juego nos recuerda (salvando las distancias) a Ring of Red: movemos las tropas por un mapa y luego pasamos a verlas en todo su esplendor con unos gráficos muy cuidados para tratrarse de un juego de estrategia clásica.

AGE OF EMPIRES 2



La obra maestra de la estrategia vuelve a aparecer un año más sin que tengamos fecha de lanzamiento aproximada. Eso sí, lo hemos jugado y parece ser tan bueno como el original de PC. Algún día saldrá, suponemos...

COMMANDOS 2



Otro que se ha retrasado. Los programadores nos mostraron una misión completa para PS2 y confirmamos que se trata de un juego estupendo, y que la versión de DC sigue adelante. La fecha ya es otro cantar.

GBA

ROGUE SPEAR

ESTARTEGIA
UBI SOFT

Este nuevo Rainbow Six es el primer juego de la serie que tiene verdadera calidad. Los mapeados ofrecen montones de tácticas para acabar con los terroristas.



ROGUE SPEAR

ESTARTEGIA
UBI SOFT

Como su "hermanito "de GBA, los Rainbow Six buscarán terroristas también en PS2, pero mucho nos tememos que ocurrirá como en las entregas de PS...



COCONUT CRACKERS

PUZZLE
NINTENDO

Tras KuruKuru, llega el segundo puzzle para GBA, con Donkey como protagonista, y en el que tendremos que ir rompiendo cocos en el menor tiempo posible.



BOMBERMAN

ACCIÓN
ELECTRONIC ARTS

No sabemos si hace falta explicaros algo, porque con el nombre basta, pero bueno: Bomberman en multijugador y en formato bolsillo. ¿A que no hacia falta?



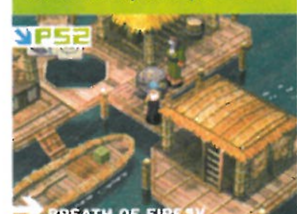
AIRFORCE DELTA STORM

ACCIÓN
KONAMI

Su primera parte pasó sin pena ni gloria entre las estanterías destinadas a los juegos de Dreamcast, así que es probable que ni os acordéis de ella. Esta segunda parte va a ser harina de otro costal: siguiendo la estela de los Ace Combat, no se trata de un simulador sesudo, sino de un shooter con tintes estratégicos dividido en sucesivas misiones, con un apartado gráfico digno del chip de Xbox.


ADVANCE COLUMNS
PUZZLE
SEGA
Uno de los "descendientes" de Tetris más interesantes que hemos probado vuelve a hacer su aparición, esta vez en versión portátil para "viciarse" en cualquier sitio.


FROGGER GREAT QUEST
PLATAFORMAS
KONAMI
La rana protagonista de uno de los primeros videojuegos que se recuerdan a regresado en una extraña aventura con bastante humor y buena apariencia.


BREATH OF FIRE IV
RPG
CAPCOM
Continuación de una serie idolatrada en Japón, con una clara mejora visual, aunque sigue anclada en los clásicos enfrentamientos por turnos. A tener en cuenta.


LUCKY LUKE
ACCIÓN
INFOGRAMES
Ya sabemos que parece el de SNES, y es que la nueva "pequeña" de Nintendo sigue alucinándonos. La misma jugabilidad y diversión en la lucha contra los Dalton.


STAR TREK
SHOOT-EM UP
VIRGIN
La franquicia Star Trek nos ha proporcionado grandes bodrios, productos mediocres y por fin, un acierto como este juego. Siguiendo la mecánica de los Colony Wars y del más reciente Star Trek Invasion, tenemos que cumplir misiones con naves de la Federación, Klingon y Romulanas en un universo fielmente recreado y de gran atractivo visual. Un buen control redondea un título sorprendente.

VARIOS

ACE COMBAT 4



Con 24 misiones y modelos fotorealistas de nuevos aviones como el Mirage 2000 o el Rafale, este clásico shooter estratégico nos hará surcar por primera vez los cielos de PS2. Poco más que esto ha desvelado Namco sobre él.



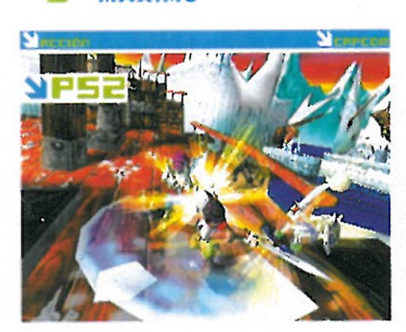
SUPER MONKEY BALL



¿Un monito metido en una bola que tiene que recoger platanos en un tiempo limitado? Pues sí: no os imagináis lo divertido y adictivo que puede llegar a ser. Y difícil, que el suelo y las plataformas se balancean mucho.

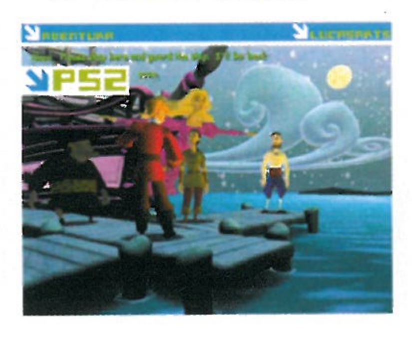


MAXIMO



Orientado para un público eminentemente infantil, se trata de una actualización de Ghost & Goblins pasado a las 3D. Efectos especiales atractivos, muchas armas y muchos combates sin más complicaciones.

MONKEY ISLAND



Nos creáis o no, esta era la única aventura disponible en todo el E3. Cuarta entrega de la mítica serie de PC, que nos pone en la piel del pirata Guybrush Threepwood para afrontar delirantes retos en Monkey Island.

ONE PIECE MANSION



Con reminiscencias de la famosa serie "Sim", tenemos que gestionar un hotel y averiguar el gusto "especial" que tienen nuestros clientes. Muy raro, pero viniendo de quien viene seguro que es entretenido a más no poder.

ACCIÓN

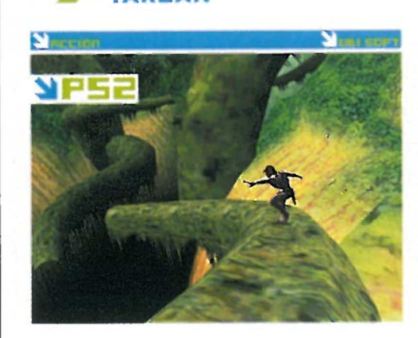
NUESTRO TOP 10 DEL E3

Estos son, a nuestro juicio, los mejores juegos que vimos en la feria:

1. Metal Gear Solid 2	PS2
2. Final Fantasy X	PS2
3. GT3	PS2
4. Devil May Cry	PS2
5. Munch's Oddysee	XBOX
6. Star Wars: Rogue Squadron 2	GC
7. Unreal Championship	XBOX
8. Virtua Fighter 4	PS2
9. Silent Hill 2	PS2
10. Mario Kart Advance	GBA



TARZÁN



Esta pantalla no le hace justicia a uno de los juegos más bonitos y variados de este E3. La mecánica es casi idéntica al Tarzan de PS: minijuegos del estilo "surfear" por las ramas, carreras contra elefantes y muchas pruebas más.

BLOOD WAKE



Un Twisted Metal en versión acuática y para Xbox, con buenos efectos de explosiones, mucha acción, pero sinceramente uno de los más flojitos de cuantos vimos para la consola de Microsoft por su falta de originalidad.



TWISTED METAL BLACK



Si conocéis la serie ya sabéis lo que vamos a encontrar: muchos coches chocándose y disparándose unos a otros al grito de ¡sólo puede quedar uno! Es uno de los futuros juegos de la recién inaugurada era online de PS2.



¡Project Justice lleva al límite tus habilidades en la lucha tridimensional por equipos!
PROJECT JUSTICE
RIVAL SCHOOLS 2
¡Demuestra de qué es capaz tu Dreamcast!
CAPCOM
Dreamcast
www.virgin.es
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive

Kiosco



¡Nintendo Acción te descubre Game Boy Advance!

Nintendo Acción

La nueva portátil de Nintendo protagoniza en todo su esplendor la portada de este mes de Nintendo Acción, que descubre las interioridades de esta pequeña gran máquina y todos sus juegos en un completo reportaje. En este número podréis empaparos también con las novedades de GAMECUBE, porque publican las mejores imágenes de sus primeros juegos, y convertiros en unos expertos en guardería Pokémon, que es el tema estrella en las pistas y claves de Pokémon Oro y Plata. En la completa revista Pokémon nº12 encontraréis más trucos para las ediciones Oro y Plata, un interesante reportaje sobre Mundo Pokémon 2001 y un precioso póster doble de Pokémon Puzzle Challenge. ¡Corre a por ella!



¡Vuelven Sonic!

Dreamcast



El número 19 de la Revista Oficial Dreamcast se une a la celebración del décimo aniversario de Sonic dedicando seis páginas a comentar el genial Sonic Adventure 2, su nuevo juego para la consola de Sega, del que también se incluye una demo jugable. Comparten la sección de novedades con el puercoespín azul títulos tan fuertes como Crazy Taxi 2, Alone in the Dark IV o Unreal Tournament. Además, los lectores pueden encontrar un completo reportaje del reciente E3 (en el que, entre otros juegos, se presentaron los esperadísimos Shenmue II y Virtua Tennis 2), así como la segunda y última parte de la guía del genial Skies of Arcadia. Además de la demo de Sonic Adventure 2, el DreamOn 22 incluye otras nueve interesantísimas demos jugables, con títulos del calibre de Jet Set Radio, Metropolis Street Racer o Virtua Tennis.

Recursos gratuitos para webmasters... en la era XP

PC Manía



Un contador de visitas, ¿eh? Algún que otro formulario, ya. ¿Y espacio en un servidor? Pues nada, eso también. Lo comprendemos. ¿Necesitas lo mejor para tu página Web... y no tienes un duro? Compra el número 21 de PC Manía: en él hallarás la solución a tus problemas de webmaster. Pero hay mucho más. Nuestra comparativa de software analiza los mejores programas de diseño vectorial. En hardware, es el turno de las impresoras de calidad fotográfica. Añade a todo esto informes sobre (¡tachán!) Windows XP, criptografía, la segunda generación de empresas punto com. Y suma, por último, una completa aplicación de Data Becker: Súper Títulos FX. Qué bonito resultado.

Playmanía te presenta los próximos bombazos

PlayManía

La revista número 1 de PlayStation te ha preparado este mes un número muy especial donde se dan cita los mejores juegos para las dos consolas de Sony. Su portada está dedicada al último gran éxito de Capcom para PS2, el genial Onimusha, aunque en sus páginas interiores también encontraréis desde una comparativa de mandos a distancia para PS2, a una guía completa del sorprendente Alone in The Dark IV. Y eso sin olvidarse de pasar revista a las mejores novedades del mes, hacerse eco del estreno de la película Tomb Raider, o preparar un informe especial con los juegos que saldrán en los próximos meses para PSOne. Como colofón, en su suplemento gratuito de 36 páginas encontraréis 68 bombazos para PS2 ¿Te lo vas a perder por sólo 450 ptas.?

La revista más completa

Computer juegos



Este mes os traemos un espectacular CD-ROM con un juego completo de regalo. Gorky 17 es una espectacular aventura de rol en la que tendremos que viajar hasta una ciudad devastada por la bombas rusas que intentaron, en vano, sepultar un terrible secreto. Además, viajaremos a las profundidades oceánicas con Submarine Titans, para saber cual de sus tres razas consigue la hegemonía militar. Pero tampoco nos hemos olvidado de contar lo que pudimos ver en Los Ángeles, en la feria de videojuegos más importante del mundo, a la vez que os resolvemos esa duda que a todos nos surge cuando llega la hora de comprar un nuevo ratón con ocho modelos comparados. Noticias, guías de compra, ranking de productos… ¿y todo por sólo 495 ptas.?

Descubre la nueva aventura con Micromanía

Micromanía



Este mes, Micromanía te descubre todo sobre el nuevo proyecto de los creadores de Tomb Raider. Visitamos los estudios del equipo que los diseñadores de Lara Croft formaron para desarrollar Galleon, el juego que pretende redefinir el género de la aventura. Además, nos vamos hasta las oficinas de BioWare en Canadá para relatarte todos los detalles del esperadísimo Neverwinter Nights, el juego de rol más espectacular del próximo año. No te pierdas tampoco nuestro análisis de Z. Steel Soldiers, la vuelta de The Bitmap Brothers al panorama de actualidad, ni las guías que te hemos preparado de Fallout Tactics y Tropico.

GAME BOY ADVANCE™



Por la compra de tu Game Boy Advance™ en El Corte Inglés te regalamos* unos auriculares para escuchar su sonido en estéreo.





* Promoción válida del 22 al 30 de Junio de 2001

www.elcorteingles.es EL SITIO DE LAS COMPRAS EN INTERNET



Consola: Arcade/PS2 Compañía: Namco

El puño de hierro golpea en PS2

No es fácil entrar en el cuartel general de una compañía como Namco, pero nosotros lo hemos conseguido. Desde el corazón de Tokio os presentamos la cuarta entrega de un juego de lucha revolucionario, que se estrenará primero en la placa System 256, para llegar a PS 2 a principios del 2002.

¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!!

Tekken 4

Las Novedades

Mucho más que escenarios

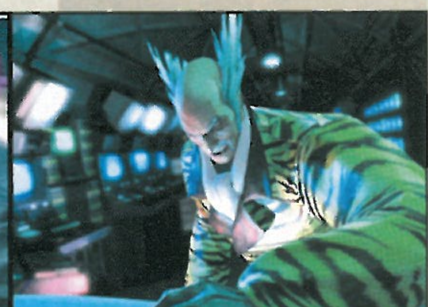
"La novedad más importante radica en los escenarios, que ahora aparecen implicados en la acción y que además se encuentran limitados por barreras físicas" advierte Yonemori Yuichi (jefe de diseño del VS Team) mientras que Masahiro Kimoto -líder del equipo- hace especial hincapié en que **"si luchamos en un apartamento, ya no será el apartamento cuadrado de todos los juegos, sino que tendrá un aspecto real, incluso se utilizarán las paredes en el combate"**. Mientras vemos a los luchadores utilizar la esquina del ring para golpear, sus creadores se refieren al combate por parejas, **"«Tekken» volverá al uno contra uno standard, se acabó el uso del botón Tag y por su parte el sistema de control volverá a estar apoyado en el uso de 4 botones"**. Pero (como ya se intuía en «Soul Calibur») su intención es permitir movimiento en profundidad y saltos en la cruceta, de modo que cada diagonal tenga funciones diferentes. **"Hemos generado el sistema de control más intuitivo que nos ha sido posible"**.

UNA PRIMICIA INTERNACIONAL

Hobby Consolas ha conseguido entrevistar a los creadores de «Tekken 4» en auténtica primicia. De hecho, son muy contadas las revistas de todo el mundo que cuentan con las imágenes que acompañan a este reportaje y, por supuesto, en ningún caso la información resulta tan fiable. Una vez más los lectores de Hobby Consolas seréis los primeros en disponer de la mejor información, esta vez para descubrir la revolucionaria cuarta entrega de la serie de lucha 3D más popular.

«Tekken 4» comenzó a desarrollarse durante el pasado mes de Octubre en las oficinas de Namco, y en el proyecto se han implicado más de 60 personas, la mayoría de las cuales no había trabajado en la versión de «Tag Tournament» de PS2.



El antecedente en PlayStation 2

«Tekken Tag Tournament», el juego de la discordia



El propio Masahiro Kimoto reconoce que nunca tuvieron la idea de desarrollar «Tag Tournament» antes que «Tekken 4», **"de hecho empezamos ha hablar de «Tekken 4» como un juego para PlayStation, pero la tecnología no permitía implementar los avances que teníamos en mente"**. Además **"nuestra compañía tenía un punto de vista diferente, «TTT» era un título esencial para el lanzamiento de PS2"**. Katsuhiro Harada muestra su desaprobación y apunta **"yo le dije a todos que no lo haría, la palabra exacta es que nos "ordenaron" programar «Tag Tournament»."** De hecho todo el código de «TTT» se ha reescrito por completo, porque aún está considerado por los miembros de VS Team como un título de transición entre PS y PS 2.



«Tekken 4» abandona los escenarios ilimitados en primer plano en favor de niveles irregulares en completas 3D. De todos modos, este cambio no afectará a la jugabilidad.

El sistema de Control

Una cruceta para la tercera dimensión



Por primera vez en la saga, «Tekken 4» abandonará el recurso de las pulsaciones dobles para los desplazamientos en la tercera dimensión. En su lugar, se dividirán las ocho direcciones de la cruceta en dos grupos: las diagonales para el avance en profundidad, y las cuatro direcciones básicas para saltar, cubrirse, agacharse y golpear en avance.

Además, los miembros del VS Team han renunciado a un sistema de control analógico (como en «Soul Calibur») **"porque resultaba demasiado complicado, incluso para los jugadores que ya conocían la serie"**, lo que no significa que los personajes no vayan a conservar intactos sus combos, llaves y reversal.

"En lo que respecta a nuestra compañía, no creo que «Tekken 4» y «Soul Calibur 2» se hagan la competencia". Masahiro Kimoto



El objetivo es conseguir que «Tekken 4» resulte más realista, gracias a escenarios de diseño sobrio (han desaparecido las multitudes) y animaciones cuidadas al milímetro. Muy en el estilo del primer «Tekken».





Personajes Clásicos...

Luciendo su mejor aspecto

Desde el principio, los miembros del VS Team no han querido deslindarse de las anteriores entregas de «Tekken», para lo que han recuperado a la mayor parte de sus protagonistas, eso sí, con un aspecto renovado. Aunque aún no se conoce el número total de luchadores, a lo largo de los próximos meses iremos conociendo el plantel definitivo.



PAUL PHOENIX: *El motero de «Tekken» sigue luciendo la barba de la tercera entrega, y además ha ganado peso.*



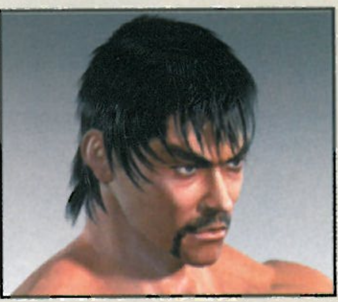
KAZUYA MISHIMA: *Tuerto y lleno de cicatrices, el hijo de Heihachi Mishima parece aún más duro.*



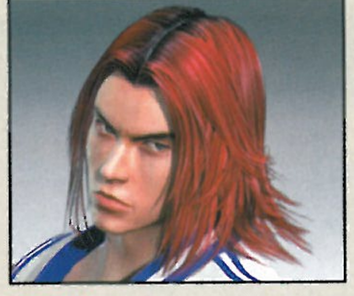
KING: *El luchador de wrestling sigue ocultándose bajo una máscara, aunque ahora está más detallada.*



YOSHIMITSU: *Después de su paso por «Soul Calibur», el ninja ha cambiado de armadura. Imponente.*



FOREST LAW: *Este clon de Bruce Lee se ha dejado bigote y barba de tres días, y además luce nuevo peinado.*



HWOARANG: *El pelo un poco más largo ¡y pelirrojo! para un luchador muy rápido con las piernas.*



XIAOYU: *La pequeña karateka china tiene un aspecto más adulto y ha modernizado su vestuario.*

...Y Nuevos Fichajes

Sangre nueva con técnicas de antaño

"Se trata de regresar a la idea del primer «Tekken», con una mayoría de personajes humanos en lugar de monstruos, para que así la serie no pierda su estilo" en palabras de Kimoto. De momento sólo se ha desvelado el aspecto de 3 nuevos personajes: Vale, Boxer y la bellísima Capo, que parecen tan rápidos como Baek o Hwoarang. La construcción de los modelos, como cabía esperar, está a la altura del potente procesador de PS2. ¿Cuál os gusta más?



BOXER: *Velocidad por encima de fuerza, y un estilo similar al de Baek, para este nuevo personaje.*



CAPO: *Por su modo de combate esta bella guerrera está destinada a sustituir a los Eddy y compañía.*



VALE: *La fuerza bruta y la capacidad de combinar varias llaves seguidas son su mejor arma. ¿Sustituirá a Gun Jack?*

Por primera vez en la saga «Tekken» los escenarios dejan de ser "planos", de modo que se han tenido que adaptar las animaciones a las irregularidades del terreno y a los obstáculos, que como árboles o elementos del mobiliario, dificultarán nuestro movimiento.

Aún se desconoce su fecha de lanzamiento definitiva, lo que es seguro es que llegará a los recreativos y a PlayStation 2.

Mejor con los años

La serie «Tekken» se caracteriza por el envejecimiento progresivo de sus personajes, lo que significa que además de un King muy detallado, vamos a disfrutar de un Heihachi anciano o un nuevo Kazuya lleno de cicatrices.



Tekken: *Polígonos de aspecto primitivo en el nacimiento de PlayStation.*



Tekken 2: *Las principales novedades, en el detalle de las texturas.*



Tekken 3: *Todavía en PS, los diseños estaban más suavizados.*



Tekken 4: *El emotion engine de PlayStation 2 a pleno rendimiento.*

LA OPINIÓN DE LOS PROGRAMADORES

Los miembros del VS Team nos enseñan «Tekken 4»

Hobby Consolas ha tenido la oportunidad de entrevistar a Katsuhiro Harada, Kimoto Masahiro y Yuichi Yonemori, auténticas cabezas pensantes del VS Team, y directores del proyecto «Tekken 4» de Namco. En un ambiente muy distendido no tuvieron problemas para contestar a nuestras preguntas:

Para un proyecto que aún se encuentra al 40% de su desarrollo, ¿qué parte de la tecnología de PS2 estáis aprovechando en mayor medida?

Probablemente el DVD, y claro, una mayor resolución, de 640 x 480 que nos ha ayudado a terminar con los problemas del antialiasing, que le da a los juegos un aspecto borroso y que en «Tekken 4» ha desaparecido.

Hablando de los últimos avances técnicos, ¿Estáis pensando en algún tipo de juego Online?

No es posible mostrar 4 luchadores en pantalla con la calidad que alcanza «Tekken 4», podríamos encontrar un modo de que la CPU trabajase con el doble de personajes, pero el acabado sería similar al de los juegos de PlayStation.

"Sega y su «Virtua Fighter» son los legítimos creadores de un género que «Tekken» ha sabido remezclar de un modo muy original"

¿Os habéis sentido presionados por el trabajo de Sega y especialmente por la aparición de «Virtua Fighter 4» en PS2?

Bueno, yo diría que sí, reconocemos que «Virtua Fighter» es el pionero de la lucha en 3D, y no pensamos que nosotros somos mejores. De cualquier modo esto no nos ha hecho cambiar nuestro sistema de trabajo.

¿Qué tipo de inspiración habéis utilizado esta vez?

Hemos intentado añadir una mayor dosis de realismo, abandonando cualquier elemento extraño. El juego refleja peleas urbanas, y en este sentido, los escenarios son más "callejeros".

Con las ofertas cada vez más poderosas del Hardware, ¿como creéis que cambiará la lucha en 3D durante los próximos años?

¿Quizá un combate entre más luchadores? Incluso en las películas se huye de este tipo de enfrentamientos, realmente creo que el uno contra uno es la mejor manera de representar los combates de artes marciales. Creo que todavía hay muchas cosas que se pueden hacer con la configuración actual.



Consola: PlayStation Compañía: Bandai

Luchadores de goma

Una vez más, el manga y los videojuegos se unen contra el aburrimiento. Y es que ya ha aparecido un juego basado en la nueva serie de dibujos animados que arrasa en Japón, "One Piece". No es de extrañar por tanto que este sea el juego de PlayStation más vendido en Japón en la actualidad.

One Piece Grand Battle





Los protagonistas de esta conocida (en Japón) serie de dibujos rebosan humor por los cuatro costados.

Los personajes de la serie de dibujos

¡Este chico es de goma!

Los japoneses se han cansado de los héroes tradicionales. Goku y Koke -el de City Hunter- están ya muy vistos, así que han dejado paso a Rufi, un chico cuyas extremidades se estiran como si fueran de goma, y que es el protagonista de la serie de moda en Japón, "One Piece". Pues bien, Bandai ha trasladado todo esto a PS en forma de juego de lucha al estilo «Power Stone», en el que aparte de repartir mamporros a diestro y siniestro, podemos reirnos con sus desternillantes gráficos.





Unos escenarios muy amplios

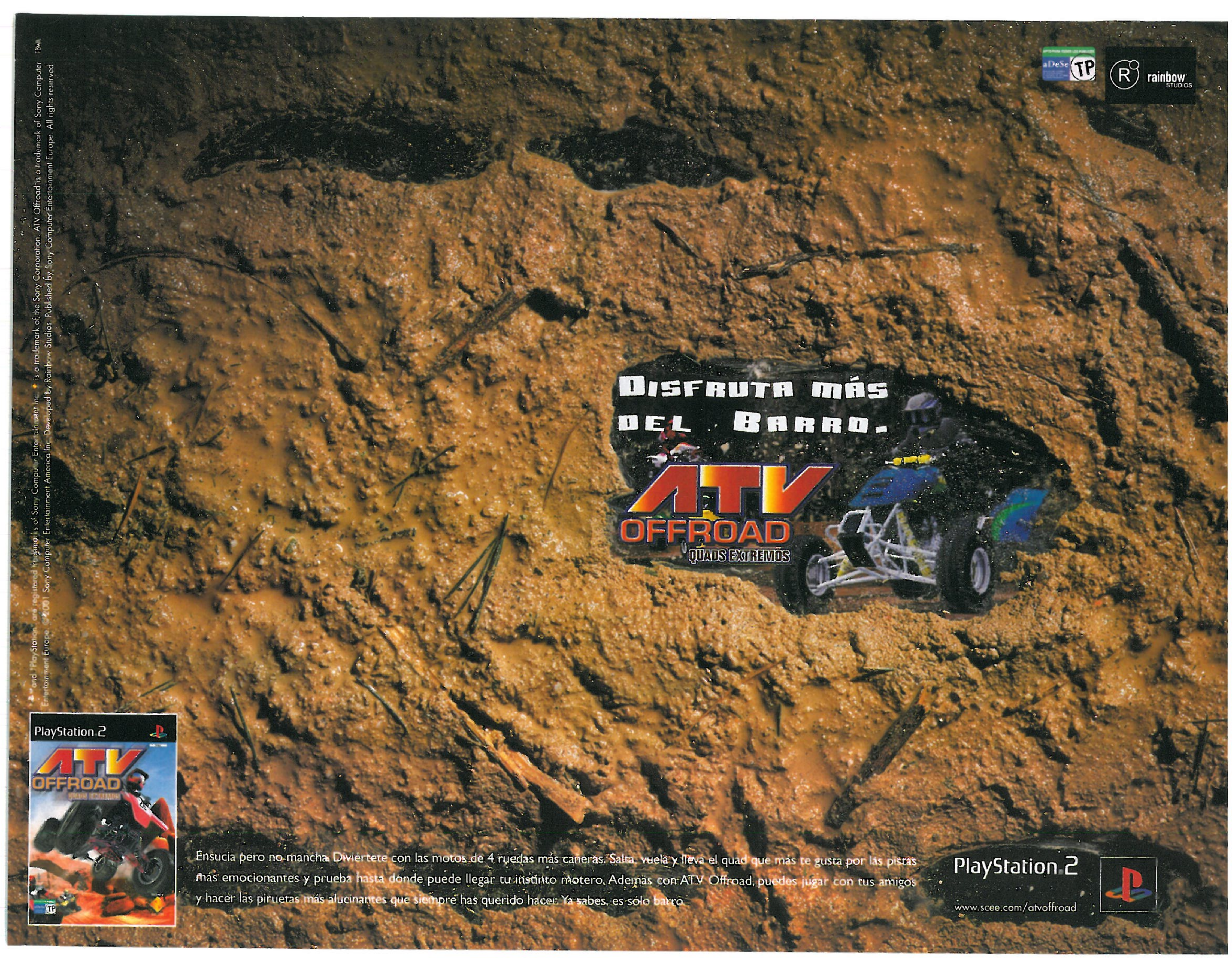
Todo un mundo por recorrer

Los combates tienen lugar en enormes localizaciones, por las que podemos correr, saltar y perseguir -o evitar- a nuestro rival. Esto hace que para ganar no sea necesario únicamente dar buenos golpes, sino también aprovechar al máximo las posibilidades de cada escenario, sobre todo si tenemos en cuenta que incluyen numerosos objetos con los que interactuar. Por ejemplo, si nos caemos a una piscina, perderemos energía, además de resultar bastante jocoso. Es una buena muestra de que la intención de Bandai era crear un juego que combinase lucha y humor a partes iguales. Vamos, igualito que en la serie.



Aquí no faltan los combos, adornados con espectaculares efectos.




DISFRUTA MÁS DEL BARRO.
ATV OFFROAD
QUADS EXTREMOS
Ensucia pero no mancha. Diviértete con las motos de 4 ruedas más caneras. Salta, vuela y lleva el quad que más te gusta por las pistas más emocionantes y prueba hasta donde puede llegar tu instinto motero. Además con ATV Offroad, puedes jugar con tus amigos y hacer las piruetas más alucinantes que siempre has querido hacer. Ya sabes, es sólo barro.
PlayStation 2
www.scee.com/atvoffroad
rainbow STUDIOS
PlayStation 2
ATV OFFROAD

Plug & Play

EL E3 DE LOS ANGELES FUE EL GRAN ESCAPARATE

¡YA LLEGAN ACCESORIOS DE TODO TIPO PARA TU GAME BOY ADVANCE!

Ahora que por fin nos podemos hacer con una flamante GBA, nada mejor que mostraros los alucinantes accesorios que fueron presentados en la feria de Los Angeles, y que pronto llegarán a nuestro país.

Nuby

El éxito de Nuby con Game Boy Color ha propiciado el lanzamiento de una serie "cobra" especial para la portátil de 32 bits. Entre sus periféricos más interesantes se encuentran una nueva luz, que no necesita pilas, una lupa para la pantalla que además también ilumina y cables link de innovador diseño.



Cobra Magni Light.



Cobra Multi Link.

La Cobra Light es la evolución, para GB Advance, de la Wormlight de GBC. Un foco fiable que además no necesita pilas, sino que se alimenta de la GBA.

Interact

Interact tampoco quiso perderse la fiesta del E3, y allí presentó una batería recargable para Game Boy Advance de 6 horas de duración, además de un maletín rígido para transportar la consola y la correspondiente luz portátil, que funciona gracias a dos pilas AA.



Interact Battery Pack.

Carry Case.

Advance Light Interact.

Tiger Game

Aunque de momento esta compañía no tiene distribución en nuestro país, sí cuenta con accesorios tan interesantes como una funda de plástico blando para proteger nuestra GBA de salpicaduras, pegatinas para decorar el frontal de la consola y diferentes carcasas que convierten la cruceta en un pequeño joystick.

GBA Sticker.



Tiger Hand Carry.



GBA Play Stick.

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

	VOLANTES	PISTOLAS	PADS DE CONTROL	TARJETAS DE MEMORIA
DC	**THRUSTMASTER 2** Muy robusto 10.990 Ptas	 **PELICAN STINGER** La mas completa N.D. Ptas	 **DREAM CONTROLLER** El más cómodo 4.690 Ptas	 **SEGA VMU** Con pantalla LCD 4.490 Ptas
PSX	 **SPEEDSTER 2** Realismo soberbio 12.990 Ptas	 **BLAZE FALCON** Incuye mira láser 8.490 Ptas	 **DUAL SHOCK** Vibración y dureza 4.500 Ptas	 **PELIKAN 4 MEGAS** Megas sin comprimir 3.990 Ptas
PS2	 **SPEEDSTER 2** Realismo soberbio 12.990 Ptas	 **BLAZE FALCON** Incuye mira láser 8.490 Ptas	 **DUAL SHOCK 2** Máxima fiabilidad 4.990 Ptas	 **SONY MEMORY CARD** Garantía oficial 6.490 Ptas
N64	 **TOP DRIVE 429** Buen manejo 8.490 Ptas	 **NO DISPONIBLE**	 **N 64 CONTROLLER** El primer analógico 4.990 Ptas	 **MEMORY PAK** Barata y suficiente 2.990 Ptas

¿OBSESIÓN O PASIÓN?

MBK RECOMIENDA

PUZZLE NEWTON·21



ESPECIALISTAS EN SCOOTER. VEN A DESCUBRIRLO A TU CONCESIONARIO MBK



■ SEGA

Outtrigger

«Unreal», «Quake» y ahora «Outtrigger». ¿Pero es que los programadores no se cansan de darle al gatillo? Pues no, y nosotros tampoco, así que le damos la bienvenida a este alucinante "shooter"

Dreamcast

Agosto

De aquí a unos meses, los poseedores de una Dreamcast y aficionados al género de los disparos van a estar de enhorabuena. Y es que Sega está ultimando los detalles del que será el título con el que esta compañía va a tratar de hacerse un hueco en el concurrido escenario de los shoot'em up (como tendremos la posibilidad de elegir el punto de vista no especificamos si es subjetivo o en tercera persona, que cada cual le encuadre en el que más le guste).

Pero la pregunta del millón es: ¿Con que elementos contará «OutTrigger» para intentar desbancar a sus competidores? El primero, y más aparente, lo encontraremos en su espectacular apartado gráfico. Sin olvidar la magnífica construcción de los personajes y las armas, Sega ha decidido que los escenarios claustrofóbicos están ya muy vistos y está diseñando unos decorados al aire libre de gran preciosismo en los que se desarrollará todo el jaleo (que no será poco).

Después habrá que fijarse en lo que realmente mola: la acción. El juego va a estar dividido en diferentes fases agrupadas en dos modalidades de juego distintas, el modo arcade y el modo misiones (además del inevitable modo multijugador). El objetivo de ➤



El juego nos permitirá elegir entre una vista subjetiva o en tercera persona. En cualquiera de las dos la acción estará asegurada.



Como no podía ser menos todo shoot'em que se precie no podía dejar de incluir un modo multijugador

Recover Lift





Entre las armas que encontraremos (o que desbloquearemos) encontramos este rifle de francotirador que nos ayudará a abrir un "tercer ojo" en la frente de nuestros enemigos.

«Outtrigger» proviene de una recreativa de gran éxito en Japón, en la que las partidas multijugador con varias máquinas conectadas fueron su gran aliciente Esta opción se mantendrá en la versión doméstica, pero sin partidas online.



Cada uno de los personajes tendrá sus armas específicas, como ésta que lleva Alain, que provocará efectos de luz tan chulos como éste.









Con el rifle de protones, cuyos proyectiles rebotan en las paredes, y estas gafas de visión termal solo necesitaremos un poco de geometría para aniquilar a los terroristas sin salir de nuestro escondite.
En algunas fases los niveles de acción serán tan altos que nos veremos obligados a salir pitando antes de que nos frían el trasero.









Dentro del impresionante apartado gráfico que está logrando Sega, destacan los efectos de luz en tiempo real que se producen en las explosiones o al disparar determinadas armas. Flipantes.

➤ dichas fases va a variar desde acabar con todos los enemigos hasta proteger a los rehenes pasando por la desactivación de bombas o la recogida de monedas. Las marcas de tiempo y puntos que consigamos en estas fases irán desbloqueando nuevos personajes, armas y escenarios, al estilo «Unreal Tournament».

Por último, aunque no menos importante, debemos destacar el control. Sega es consciente de lo difícil que resulta diseñar un interfaz cómodo para todos los jugadores, así que en «OutTrigger» nos encontraremos con un gran número de configuraciones posibles para que ningún aficionado al género de los disparos halle la más mínima dificultad a la hora de ponerse a disparar como un loco.

Si a todo esto le añadimos las partidas multijugador (aunque sin online, tirón de orejas para Sega) no podréis negar que este Gd cuenta con elementos suficientes para hacerles frente a los dos grandes del género. ¿Qué si es mejor que ellos? ¡Ah amigo! Para eso tendréis que esperar a la review del próximo número.

Lo Mejor

- El excelente apartado gráfico.
- Los personajes, escenarios y armas ocultas.

Lo Peor

- ¿Habrá que hacer algo más que disparar?.

Primera Impresión 



■ ACTIVISION

World's Scariest Police Chases

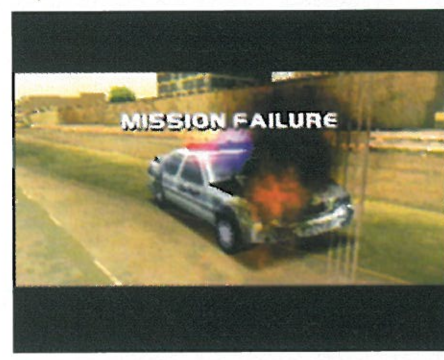
POLICE LINE: DO NOT CROSS POLICE LINE: DO NOT CROSS

El cuerpo de policía anda escaso de buenos conductores, tipos que sean capaces de perseguir delincuentes a toda pastilla. Preparaos, porque aquello de "Proteger y servir" va a ser ahora vuestro lema.

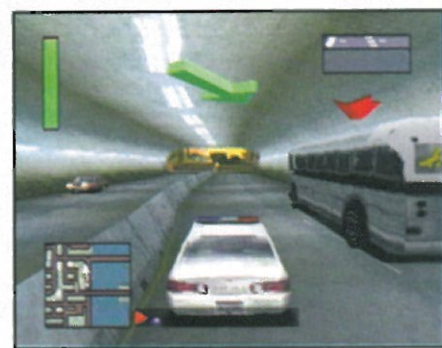
Muy pronto llegará a PS un nuevo juego que nos hará recordar al mítico «Chase HQ» de Spectrum o, más recientemente, al exitoso «Driver». Y es que las semejanzas con las andanzas de Tanner y compañía van a ser muchas, tanto en el apartado visual como en el jugable, con todas sus ventajas e inconvenientes.

Así, bajo el peculiar nombre de "Las persecuciones policiales más peligrosas del mundo" nos encontraremos con la invitación a meternos en la piel de un agente de policía que tendrá que hacer frente a todo tipo de misiones: detener a conductores borrachos, capturar al responsable de un tiroteo o seguir a un vehículo sin ser descubierto, entre otras. Aunque en general todos estos niveles se limitarán a perseguir y detener vehículos, ➤





Este es el resultado de una mala maniobra, o más bien de unas cuantas. Y ese humo tan negro que sale del capó tiene una mala pinta...



En este juego tendremos que hacer frente a todo tipo de vehículos, como este autobús, cuyo conductor quiere emular a Keanu Reeves en la película "Speed".





PlayStation

Agosto



Antes de empezar a asignarnos misiones, nuestros superiores nos someterán a todo tipo de pruebas: completar circuitos, detener vehículos, disparar en marcha... Os prometemos que todo eso es por vuestro bien.

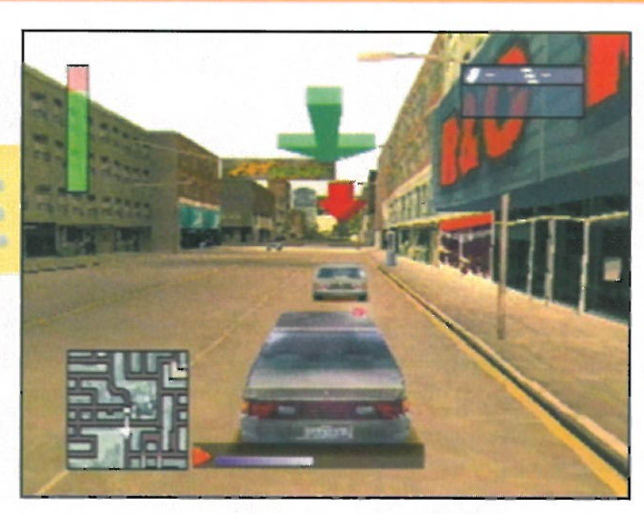
El género de la velocidad sigue dando sus frutos en la 32 bits de Sony, y tras el éxito del revolucionario sistema de juego que inventaron los chicos de Reflections con «Driver», comienzan a llegar los primeros imitadores.

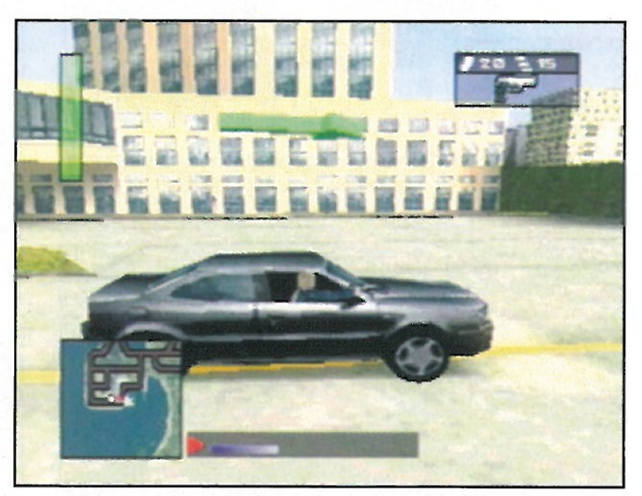




Los escenarios serán bastante variados, desde asfalto a tierra o incluso algunas playas.







En lugar de la pantalla partida, en el modo para dos jugadores, uno conducirá el coche y otro dirigirá el punto de mira.

el juego incluirá la posibilidad de disparar cuando la ocasión lo requiera, con lo que no nos bastará sólo con ser unos ases del volante, sino que habrá que estar acertados también con el gatillo. Y aunque esto pueda parecer algo difícil, el sistema utilizado para combinar las dos acciones será muy sencillo. Además, cuando juguemos con un amigo, podremos asignar una acción a cada uno.

Otro aspecto nos ha llamado la atención es la respuesta de los diferentes vehículos, que en un primer contacto nos ha parecido excelente. Y en el apartado gráfico, el diseño de los vehículos y sus deformaciones presentan, en principio, una buena calidad.

Tampoco surgen quejas en cuanto a modos de juego, pues además del principal -Pursuit Mode-, dispondremos de algunos otros en los que se nos propondrá cumplir varias misiones aisladas, o también practicar nuestra habilidad con el volante en la academia.

Así que ya podéis ir afinando vuestras aptitudes, porque con este nuevo juego de persecuciones vais a tener que demostrar si realmente sois unos conductores de primera.

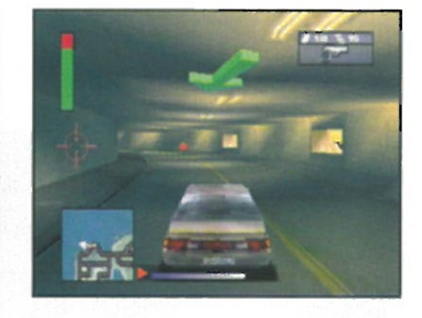
La ley no descansa



Sea de día o de noche, haga sol o esté lloviendo a cántaros... el caso es que un buen policía debe estar siempre al servicio de los ciudadanos. Y no vale que empecéis a decir que os duelen las muelas, que tampoco cuela.



Al completar una misión, podremos ver las emocionantes repeticiones, que nos ofrecerán siempre el mejor ángulo.



Lo Mejor

- El ajustado control.
- Poder disparar en plena persecución.

Lo Peor

- Carece de hilo argumental.
- Puede parecerse demasiado a «Driver».

Primera Impresión



■ KONAMI

7 BLADES

En PS 2 se vuelve a poner de moda el clásico género del beat´em up. Konami nos trae su particular propuesta ambientada en el medievo japonés.



PlayStation 2

Julio

Parece que lo de dar mamporros a diestro y siniestro y machacar a cientos de enemigos se impone en PS 2. En esta ocasión se trata de un juego que se desarrolla en el Japón medieval, algo que los nipones están consiguiendo poner de moda últimamente. Y por si fuera poco, este «7 Blades» llega nada más y nada menos que con el sello de Konami, lo que hace que la expectación sea aún mayor.

Sin duda, por lo primero que llamará la atención este título será por sus multitudinarios combates, en los que deberemos hacer frente a auténticos ejércitos, con la ayuda de nuestra espada o arma de fuego, en función de si jugamos con Jigoku o con Oyuri, los dos protagonistas. El primero de ►



Este efecto de agua será uno de los puntos más impactantes a nivel gráfico de las escenas pregrabadas. Hasta dan ganas de darse un bañito antes de empezar la aventura...



Cuando encaremos a un enemigo aparecerá este recuadro verde que nos facilitará las cosas a la hora de saber a quién vamos a atacar.





El juego incluirá una vista subjetiva que será especialmente útil si manejamos a Oyuri y a sus armas de fuego, aunque no podremos usarla para avanzar. Claro que a ver por dónde íbamos a pasar aquí...

El bien y el mal

Para nuestra misión, podremos elegir entre Jigoku -con sus siete espadas- y Oyuri -con armas de fuego-. Pero encontrar el Golden Dragon no va a resultar fácil, sobre todo viendo las caras de "malotes" de los enemigos.







Desde Japón nos siguen llegando aventuras encuadradas en la época medieval de aquel país. Primero fue «Kessen», luego «Dynasty Warriors» y recientemente «Onimusha». Konami se suma ahora a la moda.

Golpes especiales

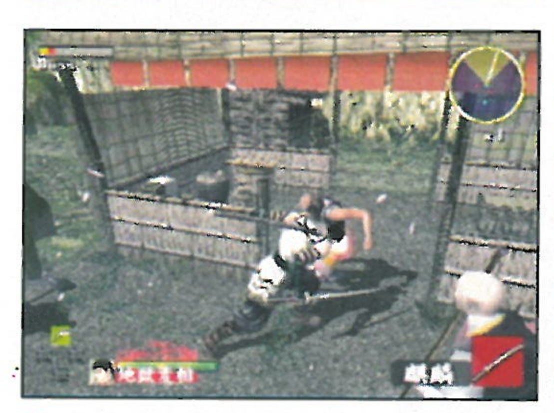




Una barra energía se irá llenando a medida que golpeemos a nuestros enemigos. Al llegar al máximo, podremos ejecutar golpes especiales que, además de derribar a varios enemigos, mostrarán espectaculares efectos de luz como estos que veis aquí arriba



▲ Como no podía ser menos, no todos los enemigos serán simples guerreros. También nos encontraremos con "bicharracos" como éste dispuestos a amargarnos la vida.



▲ Además de manejar bien la espada, Jigoku será capaz de derribar a los enemigos al más puro estilo Miura. Recursos no le faltarán a este tipo.

Las siete espadas





Este personaje que aquí veis será el escudero de Jigoku durante la aventura. Cuando esté presente en los combates, podremos cambiar de espada en plena acción. Pero mucho ojito con romperlas...

➤ ellos es quien da nombre al juego, ya que se trata de un legendario guerrero, dueño de siete magníficas espadas con las que combate. Su misión será encontrar un mítico dragón -el Golden Dragon-, una empresa que afrontará muy bien acompañado por Oyuri -la incondicional chica-, que se valdrá de todo tipo de armas de fuego. Pero en contra de lo que se podría suponer, pese al impresionante número de enemigos que aparecerán en pantalla, no se apreciará en principio ningún tipo de ralentización, algo en lo que los chicos de Konami están poniendo especial empeño.

En cuanto al sistema de combates, os podemos adelantar que será bastante similar al visto en «Soul Reaver», o más recientemente, en «Onimusha». ¿Cómo? ¿Que no habéis jugado? Bueno, está bien, os lo explicaremos. Pues consiste en que, además de los botones de ataque, dispondremos de otro -normalmente uno de los superiores- para encarar al enemigo, de modo que resultará más fácil saber a cuál de los cincuenta matones queremos atizarle.

La mecánica del juego nos abrumará con numerosos combates, enlazados con escenas pregrabadas de bastante calidad. Una calidad que se extenderá al resto del juego, en el que destacarán el diseño de los personajes, las animaciones y los sensacionales efectos de luz. Eso sí. habrá que ver si «7 Blades» consigue superar el problema de la mayoría de juegos de su género: la monotonía. Para ello tendréis que esperar a la jugosa review que os ofreceremos el mes que viene.

Lo Mejor

▲ El sencillo sistema de combate

▲ Poder alternar entre siete espadas

Lo Peor

▼ Puede hacerse repetitivo

Primera Impresión



■ ACTIVISION ■ DEPORTIVO

Matt Hoffman BMX

PlayStation
Julio

Después del honroso paso de Dave Mirra por el catálogo de PlayStation, Activision -los padres de «Tony Hawk»- reivindica su reinado en los deportes extremos. A lomos de nuestra BMX, saltos, piruetas y un control irresistible volverán a convertirse en protagonistas del nuevo simulador.

¡Atentos todos! Vuelven a PlayStation los saltos, las chulerías y las más dolorosas caídas, eso sí, esta vez, sobre dos ruedas y el ligerísimo cuadro de una BMX.

Desde que «Tony Hawk» rompiese los moldes de la categoría, Activision no deja de lanzar juegos deportivos. La excelente jugabilidad y los retos de su desarrollo hicieron de este juego un compacto indispensable en la ludoteca de todo jugón (amantes o no del skate) y, escasos de ideas, los chicos de Activision quieren seguir exprimiendo la receta que tanta fama les ha dado. Esta vez nos tienen preparado un título de "bikers" cuyo corazón técnico descansará, como no podía ser menos, en el motor gráfico de «Tony». Básicamente «Matt Hoffman» ofrecerá al usuario más de lo mismo, véase: espectaculares y variadas acrobacias o "tricks", amplios escenarios, desafíos y una peculiar orientación a la hora de completar cada nivel. Para ello deberemos recolectar portadas de revistas, destruir faroles o descubrir las zonas secretas de cada nivel. Como veis su planteamiento será idéntico al de «Tony Hawk». Incluso su control y distribución de botones serán los mismos. Lo único que variará será el artilugio en el que iremos montados y con el que seguro más de dos veces probaremos el sabor del pavimento. Pero además de todo esto «Matt Hoffman» incluirá suculentas novedades que analizaremos en la review del mes que viene. Ya podéis ir engrasando la cadena...





Los ciclistas serán capaces de ejecutar piruetas espectaculares, que exigirán habilidad a raudales.





El control que presentará este juego será casi idéntico al que hemos visto en la serie «Tony Hawk».



El juego nos sorprenderá con escenarios muy variados que nos llevarán incluso a descender por escaleras mecánicas.

Lo Mejor

- El sistema de control, heredado de «Tony Hawk».
- Una banda sonora de lujo, con los grupos más cañeros.

Lo Peor

- Puede que no muestre excesivas diferencias comparado con «Tony Hawk».



CRI
CSK Research Institute

SEGA®

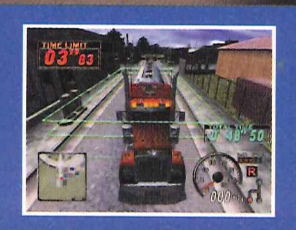
PARA CERRAR EN UNA CURVA A UN CAMIÓN COMO ÉSTE, HACE FALTA TENER 9 PARES DE RUEDAS.

LA CARRETERA ES PELIGROSA...
ESPECIALMENTE CON UN CAMIÓN DE 18 RUEDAS,
20 TONELADAS Y 20 METROS DE LARGO
EN TU ESPEJO RETROVISOR.









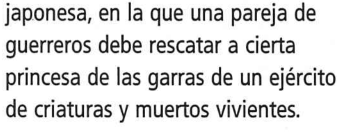




Un survival al estilo japonés

Capcom continúa explotando su hegemonía dentro de los survival horror con una nueva aportación al género de ambientación japonesa, en la que se ha optado por disminuir ligeramente el factor aventurero, en favor de unas mayores dosis de acción.

En los últimos meses, han sido varios los títulos que han recurrido al atractivo Japón medieval para la creación de juegos de diferentes géneros. El último de ellos es este «Onimusha», un survival horror desarrollado por Capcom que se convierte en el primer juego de este tipo que los creadores de «Resident Evil» lanzan en PS 2. Como decimos, la primera novedad que presenta este juego es un argumento que transcurre bajo una cuidada ambientación medieval japonesa, en la que una pareja de guerreros debe rescatar a cierta princesa de las garras de un ejército de criaturas y muertos vivientes.



MÁS ACCIÓN QUE AVENTURA

Pero, más allá de la historia, uno de los puntos fundamentales de «Onimusha» es su descarada apuesta por la acción, que se impone de una forma más acusada de lo habitual en el género. El protagonista de la aventura, Samanosuke, no utiliza armas de fuego, sino que dispone de hasta tres diferentes espadas (más algunas otras armas secundarias) para acabar con los numerosos enemigos que nos salen al paso. Esto ya de por sí obliga a efectuar un tipo de combate cuerpo a cuerpo mucho más intenso que en otros títulos, y más aún cuando los enemigos se mueven con una velocidad endiablada, como es el caso. Pero es que, además, Samanosuke tiene la habilidad de absorber las almas de sus contrincantes abatidos, lo cual le sirve para aumentar el nivel de vida, el de las armas y también el de la magia que nos suministra cada espada. Si consideramos que, en muchas ocasiones, algunas puertas solo pueden abrirse cuando nuestras armas tienen un nivel de desarrollo determinado, queda ➤



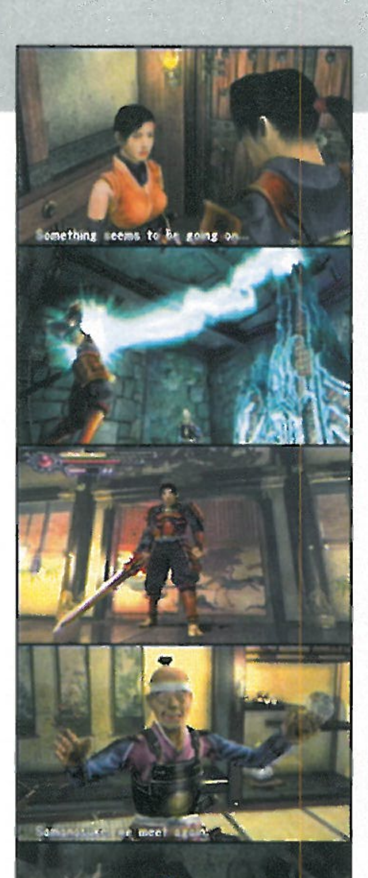
Rematar a los enemigos en el suelo es sólo uno de los múltiples movimientos que podemos realizar.







- Tipo: **Survival Horror**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1** **(+18 años)**
- Idioma: **Inglés**



Las escenas de vídeo están muy presentes en el juego, y aunque son algo estáticas, están impecablemente realizadas. Por cierto, ya veis que por desgracia no están traducidas.




El hincapié que Capcom ha puesto a la hora de dar variedad a los enemigos ha dado sus frutos, ya que encontraremos desde ninjas, hasta zombies, calaveras, mutantes, etc.

Matar para seguir vivo




El brazo derecho de Samanosuke contiene un armazón mágico que le permite absorber el alma de los enemigos muertos. Y hacerlo resulta indispensable, ya que dichas almas, recuperan nuestros niveles de energía y de magia, y nos permiten aumentar el poder de las armas.



Sin aportar grandes NOVEDADES, Capcom ha completado survival repleto de ACCIÓN y CALIDAD GRÁFICA.



¡Un minijuego!




En un momento del juego, podremos entrar en el Dark Realm, una especie de minijuego con 20 fases en las que, si acabamos con todos los enemigos, se nos regalará una súper-arma.





Rayo, viento, fuego





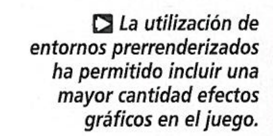
En el juego hay que usar, al menos, tres armas principales: Raizan (rayo), Enryuu (fuego) y Shippuu (viento), que nos otorgarán la habilidad de realizar las correspondientes magias. Además, algunas puertas solo se abrirán si tenemos un nivel mínimo de magia con cada tipo de arma.







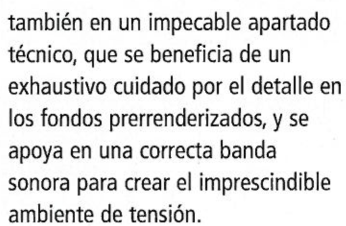
Los efectos de iluminación son uno de los puntos fuertes del juego. Aquí tenéis una muestra de cómo, haciendo uso de la magia del fuego, podemos encender unas velas para iluminar cierta estancia y así encontrar la salida.



La utilización de entornos prerrenderizados ha permitido incluir una mayor cantidad efectos gráficos en el juego.



Además de a Samanosuke, durante el juego habrá momentos en que controlaremos a su compañera, Kaede, una especialista en el manejo de las dagas.



claro que los combates se convierten en una parte básica para avanzar en el juego. Sin embargo, todo esto no quiere decir que los elementos de aventura hayan quedado demasiado diluidos, ya que en «Onimusha» el jugador debe también buscar objetos y resolver puzzles, aunque no son tan numerosos como en «Resident Evil» y su dificultad no es muy elevada.

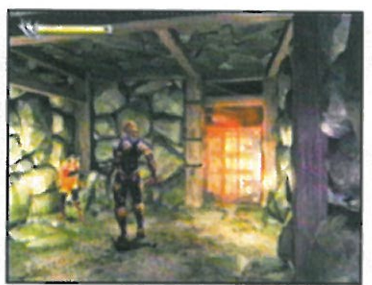
Pero el atractivo de este juego no descansa sólo en los combates, sino también en un impecable apartado técnico, que se beneficia de un exhaustivo cuidado por el detalle en los fondos prerrenderizados, y se apoya en una correcta banda sonora para crear el imprescindible ambiente de tensión.

Quizá en este sentido podría criticarse el hecho de que Capcom haya eludido usar polígonos para la creación de los escenarios, pero, de cualquier modo, tanto el aspecto que éstos muestran, como los constantes y vistosísimos efectos de luz de las magias y las frecuentes escenas FMV, se muestran sobrados para hacer de «Onimusha» una delicia visual.

Sin duda, se trata de uno de los mejores juegos que han llegado a PS2, y sólo la ausencia de traducción y el hecho de resultar un pelín corto pueden servir como objeción para considerarle el mejor de todo el catálogo.

Roberto Ajenjo

También hay jefes finales


Los chicos de Capcom no han querido privarse de nada, así que cada cierto tiempo nos obligarán a acabar con algunos jefes "gordos". Pero no os preocupéis, porque sus sencillas rutinas de actuación generalmente no los harán muy duros de pelar.



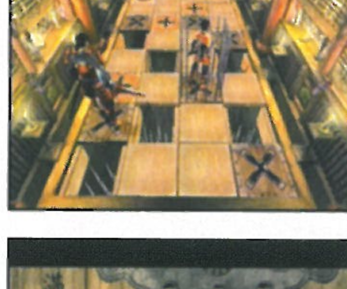
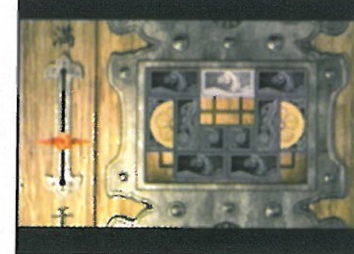



Alternativas:

El juego de acción y terror de Sony, «Extermination», es la alternativa ideal a este survival de Capcom. Resulta menos brillante gráficamente, pero es aún más emocionante. Más allá de esto lo más parecido es «Oni», pero está a un nivel inferior.




Dame un puzzle, por favor

Aunque tenemos que reconocer que uno de ellos se nos atragantó un poquito, lo cierto es que los puzzles que nos encontraremos en «Onimusha» no alcanzan el protagonismo que suelen tener en otros títulos similares. De hecho, por lo general, la mayoría pueden resolverse por el método de ensayo y error, hasta dar con la combinación correcta.





Al no tener que cuidar el gasto de municiones, los combates resultan más dinámicos, y el juego, a su vez, más entretenido.

Gráficos: 90

Capcom no ha arriesgado al decantarse por la utilización de unos convencionales pero siempre efectivos escenarios prerrenderizados, repletos de efectos gráficos. Los personajes y enemigos, sensacionales tanto en tamaño como en calidad de las animaciones.

Sonido: 85

La banda sonora sirve como acompañamiento perfecto a la acción, aunque no es de las mejores de Capcom. Las voces tienen calidad, pero en inglés.

Jugabilidad: 90

Impecable. La dificultad tiende a ser alta pero no es en absoluto excesiva, y el clásico control basado en la fórmula "Resident" permite efectuar todo tipo de acciones de forma intuitiva.

Diversión: 89

Se trata de un típico survival con el inconfundible sello de Capcom, al que se le ha añadido una mayor presencia de acción. El resultado es una completísima aventura que resulta tan emocionante como absorbente, aunque un poco corta.

Opinión:

Sin haberse quebrado mucho la cabeza a la hora de introducir innovaciones, Capcom ha realizado un estupendo survival que satisfará plenamente las exigencias de los aficionados al género, aunque no llegue a instalarse en el "Olimpo". El mayor contenido de acción le hace más intenso que cualquier otro survival, y su vistoso apartado técnico redondea el resto. Un gran juego, sin duda alguna.

Valoración 90

Sonic, eres el mejor

Quién lo diría. Parece que fue ayer cuando nació y ya está a punto de cumplir 10 años. Por supuesto, una fecha tan especial no podía pasar desapercibida, así que, que mejor regalo para celebrarlo que una alucinante secuela de «Sonic Adventure» a cargo, cómo no, de los genios del Sonic Team.





A decir verdad, el equipo de Yuji Naka se la jugó con el primer «Sonic Adventure», y es que a la mascota de Sega se le dan mucho mejor las carreras y los saltos que los desarrollos lentos y llenos de diálogos del pionero de Dreamcast. Pero rectificar es de sabios, y quizá por eso, y para regocijo de jugadores de todo el mundo, la segunda entrega de «Sonic Adventure» se caracteriza -como hace 10 años- por ser el plataformas más rápido (y divertido) que se puede jugar sobre cualquier consola.

Las similitudes con los cartuchos de Mega Drive y Master System quedan patentes desde el primer momento, y no sólo nos referimos a la velocidad y al nostálgico sonido de los anillos al caer.

Como en anteriores ocasiones, el juego está planteado como un enfrentamiento entre buenos y malos, aunque por vez primera vamos a poder controlar a los personajes de cualquier bando. Y no penséis que esto se traduce en un desarrollo diferente para cada equipo, al contrario, los protagonistas de «Sonic Adventure 2» muestran idénticas habilidades por parejas. Mientras que Sonic y Shadow son los más rápidos en los niveles de plataformas, Robotnik y el zorrito Tails son capaces de controlar un robot de dos patas que además dispara. En cuanto a Knuckles y la recién llegada Rouge (al bando de los malos), se encargan de protagonizar los niveles de investigación, en los que hacen gala de sus habilidades de rastreo de esmeraldas.

Esta mezcla de géneros desemboca, sin embargo, en un desarrollo, un tanto irregular, en el que los niveles de plataformas resultan mucho más divertidos que los de investigación y disparo, que a veces pueden llegar a resultar algo monótonas.

Pese a todo, la alternancia de niveles, aderezada con escasos enemigos finales (de un tamaño más que considerable, eso sí) se convierte en una virtud, especialmente tras descubrir la impagable construcción de cada nueva fase.

UN DESPLIEGUE VISUAL

Resultaría imposible cantar las virtudes que atesora «Sonic Adventure 2» sin detenerse en uno de los apartados visuales más potentes de la tercera generación de Dreamcast. Para que os hagáis una idea, los niveles prácticamente han duplicado su tamaño respecto al primer juego, e igualmente ha crecido el nivel de detalle con que se representan las calles de San Francisco, los templos egipcios, o la jungla que, una vez más, recorremos a velocidades de vértigo.

Además, las situaciones a las que nuestro erizo se enfrenta son de lo más variado, acorde con sus nuevas ►





- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **6.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2** **(TP)**
- Idioma: **Castellano (subtítulos)**



Este que veis aquí es Omochao, un Chao un tanto especial que nos dará varias pistas a lo largo de la aventura.

Diversión multiplicada por dos





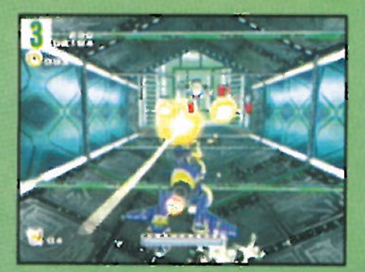
En el modo para dos jugadores Sonic se enfrenta a Shadow para ser el primero en el nivel, Knuckles hace lo propio con Rouges en las fases de búsqueda y por último, Tails y Eggman protagonizan un "shoot'em up".



TRES JUEGOS EN UNO





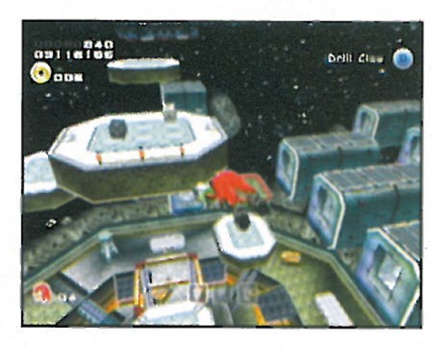


«Sonic Adventure 2» ofrece tres desarrollos diferentes sin importar el bando que escojamos: niveles de plataformas a gran velocidad (1) (los más destacables), fases de búsqueda de esmeraldas controlando a Knuckles y a Rogue (2), y el clásico "shooter" a bordo de un robot acorazado conducido por Tails (3).



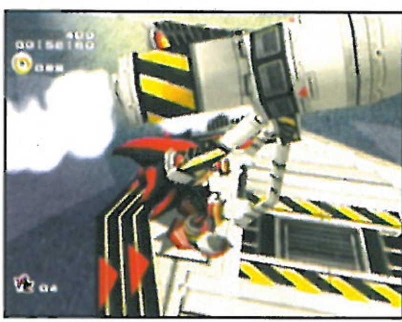
El "Light Dash" es un nuevo movimiento que permite a Sonic desplazarse rápidamente a través de algunas hileras de anillos.

Sonic se recupera en Dreamcast con un ESPECTACULAR juego donde la aventura cede terreno a la ACCIÓN más ENDIABLADA.



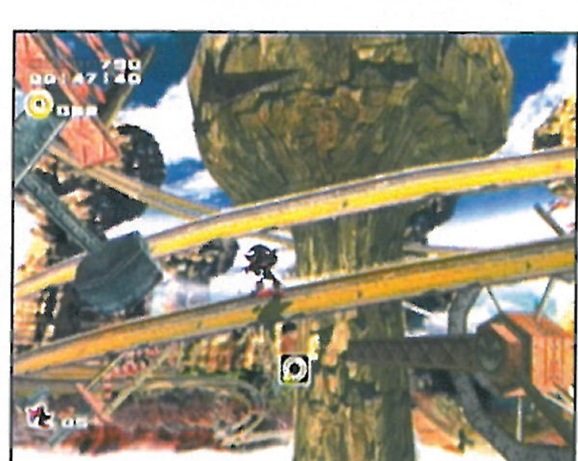


Los enemigos finales siguen presentes y nos pondrán las cosas muy complicadas al término de algunas fases.





A lo largo del juego irán apareciendo personajes que ya vimos en anteriores entregas como la simpática Amy, aunque por desgracia no todos son seleccionables.



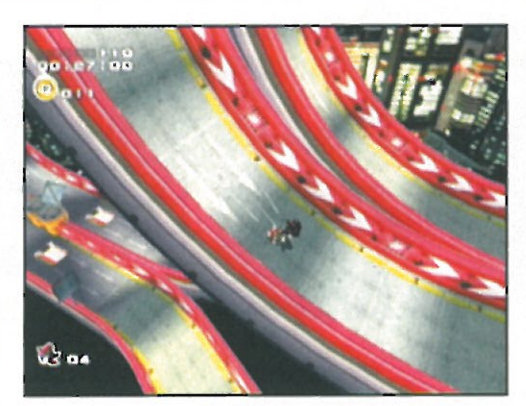
Por correr que no quede







A lo largo del modo historia podemos ir desbloqueando niveles de bonus y modos ocultos. Por ejemplo, esta carrera de Karts (para uno o dos jugadores) que a más de uno le hará recordar las dos entregas de «Sonic Drift» para las consolas de 16 bits. Irresistible.



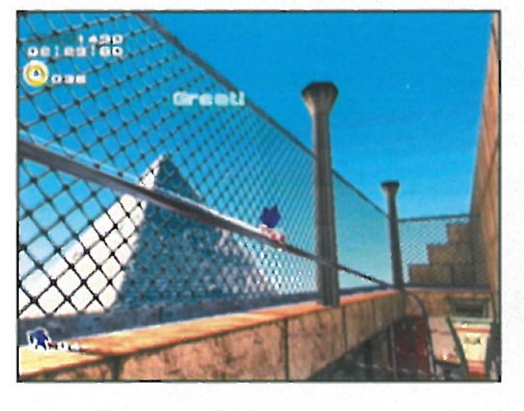
Los efectos de luz en tiempo real son totalmente impresionantes. Y si no, no tenéis más que ver la espectacularidad de la explosión de este cohete.



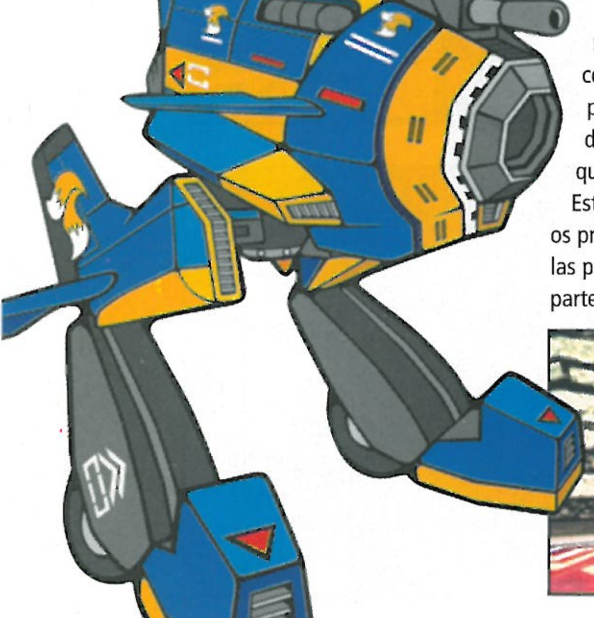
En las fases en las que controlamos a Tails, lo haremos montados en un robot bípedo, y nuestra misión será alcanzar el final de la fase mientras acabamos con los enemigos con nuestro rayo láser.











habilidades, entre las que destaca la posibilidad de patinar sobre una tabla de surf y el rastreo automático de anillos. El caso es que Sonic se desenvuelve a las mil maravillas, ya sea huyendo contrarreloj de una selva a punto de ser destruida o delante de un enorme camión que arrasa lo que pilla a su paso.

Estamos seguros de que muchos os preguntaréis si con el regreso a las plataformas no se ha perdido parte de la profundidad de «Sonic Adventure», pero podéis descansar tranquilos. Además de una jugabilidad que ha mejorado notablemente, el Sonic Team nos ha regalado nuevos modos de juego.

¡CARRERAS DE KARTS!

Una carrera de Karts, el multijugador (en las fases que hayamos desbloqueado previamente en el modo principal), el boss battle y el regreso de los adorables Chaos se encargan de hacer de éste el plataformas más entretenido que han pasado por la consola de Sega.

No había mejor modo de celebrar el décimo cumpleaños de Sonic que con este esperado regreso. Conscientes de que había perdido parte de su espíritu original (ya que sobre todo «Sonic Shuffle» no estuvo a la altura), el Sonic Team ha puesto toda la carne en el asador. El resultado, un título muy divertido, rápido y visualmente impactante, un «Sonic» "de los de antes".

David Alonso





Así era el primer Sonic



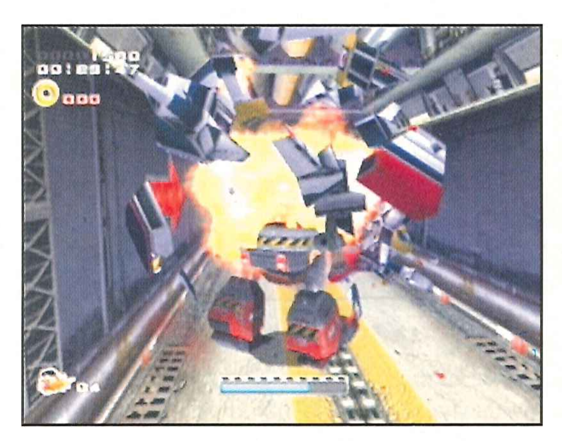


Poco tiene que ver aquel primer «Sonic» de Mega Drive con el juego que hoy comentamos. Pero, aún así, su espíritu vertiginoso y enérgico continúa intacto, como podéis ver en estas pantallas de la 16 bits.



Alternativas:

La primera entrega de «Sonic Adventure» y el simpático «Rayman 2» son las mejores opciones plataformeras que hay en la consola de Sega. De cualquier modo, ninguna está ya a la altura de esta obra maestra del Sonic Team.







Knuckles y Rouge tendrán que buscar las preciadas esmeraldas incluso debajo del agua.



Sonic Team han demostrado una vez más que, a la hora de derrochar imaginación, no tienen rivales.

Sonic también hace de canguro

Las mascotas virtuales de la primera parte regresan con nuevos minijuegos para la VMU. El control es exacto al que conocíamos. Se trata de administrarles los cuidados necesarios para que crezcan felices y sanos, aunque ahora la libertad de opciones es mayor, e incluso contempla la posibilidad de llevarlos a la escuela o al médico.









Aquí tenéis una muestra del grado de espectacularidad de las secuencias generadas a tiempo real. Por cierto, ¿Volveremos a ver a Super Sonic, o quizá se trate sólo de un flashback de algún personaje.? ¡Sorpresa!

Gráficos: 97

Cualquier calificativo se queda corto para describir el acabado gráfico del juego. Todo raya a un nivel sobresaliente y va a ser muy difícil que veamos otro título de plataformas con una calidad gráfica similar en Dreamcast.

Sonido: 95

De lo mejor del juego. Las voces, aunque en inglés, se adaptan a los movimientos de los personajes. Por su parte, las composiciones musicales son muy pegadizas..

Jugabilidad: 94

A pesar de que el número de acciones que pueden realizar los personajes es muy elevado, el control es sencillo e intuitivo.

Diversión: 97

Es una fuente inagotable de diversión: además del modo historia, hay que añadir el mundo de los Chaos, las descargas de Internet, el modo multijugador... ¡Y hasta carreras de karts!.

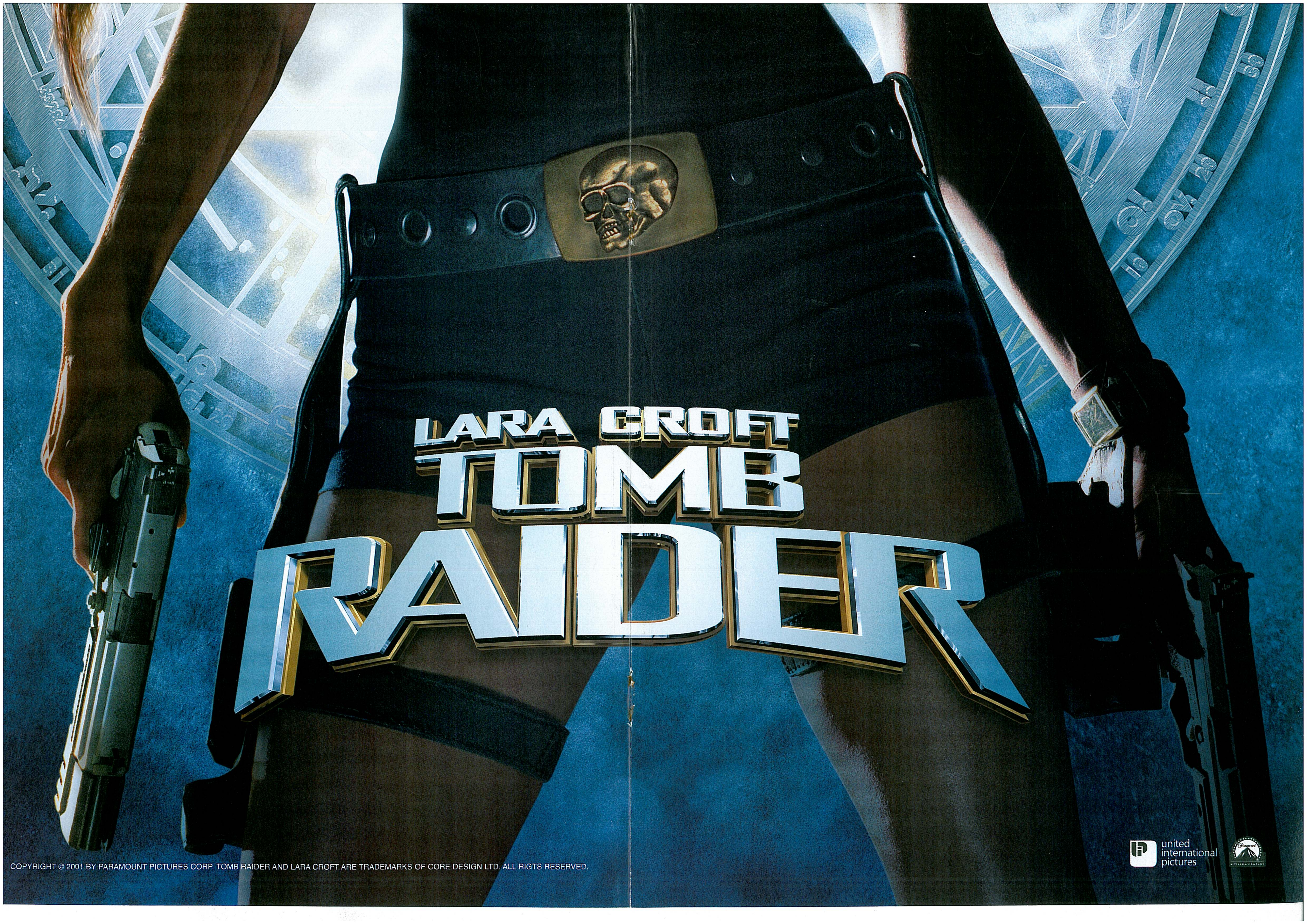
Opinión:

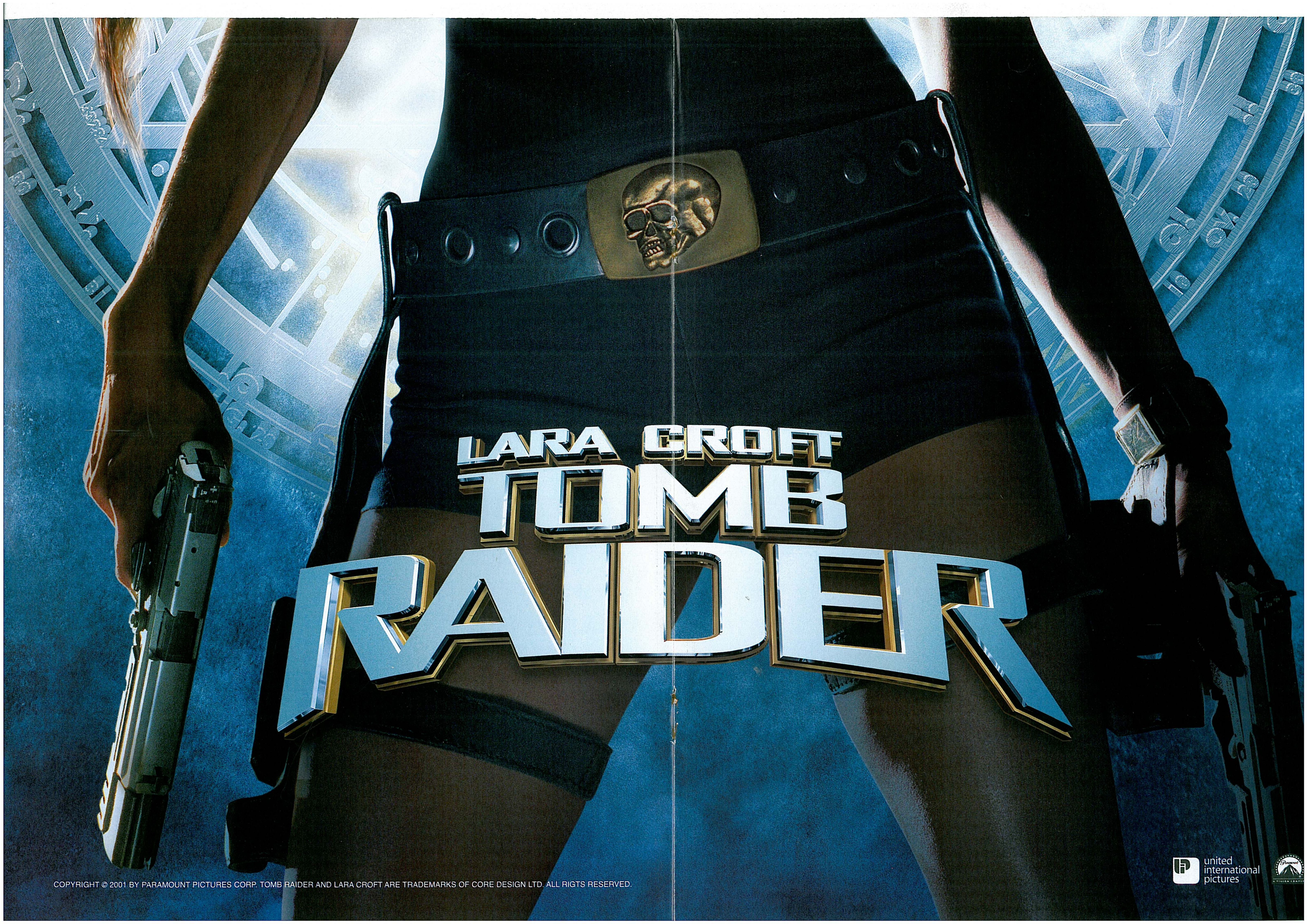
El mes pasado ya intuíamos que los chicos del Sonic Team estaban completando algo realmente grande. Pero, después de haber jugado de cabo a rabo esta versión final, sólo nos queda rendirnos a la evidencia: nos encontramos ante el mejor juego de plataformas que se puede encontrar en 128 bits, y quizá uno de los mejores de la historia en su género. Por mucho que se intente resulta difícil encontrarle defectos. Sonic ha vuelto rodeado de nuevos personajes, y lo ha hecho por la puerta grande. ¡Bien por Sega!




HOBBY
CONSOLAS


HOBBY
CONSOLAS

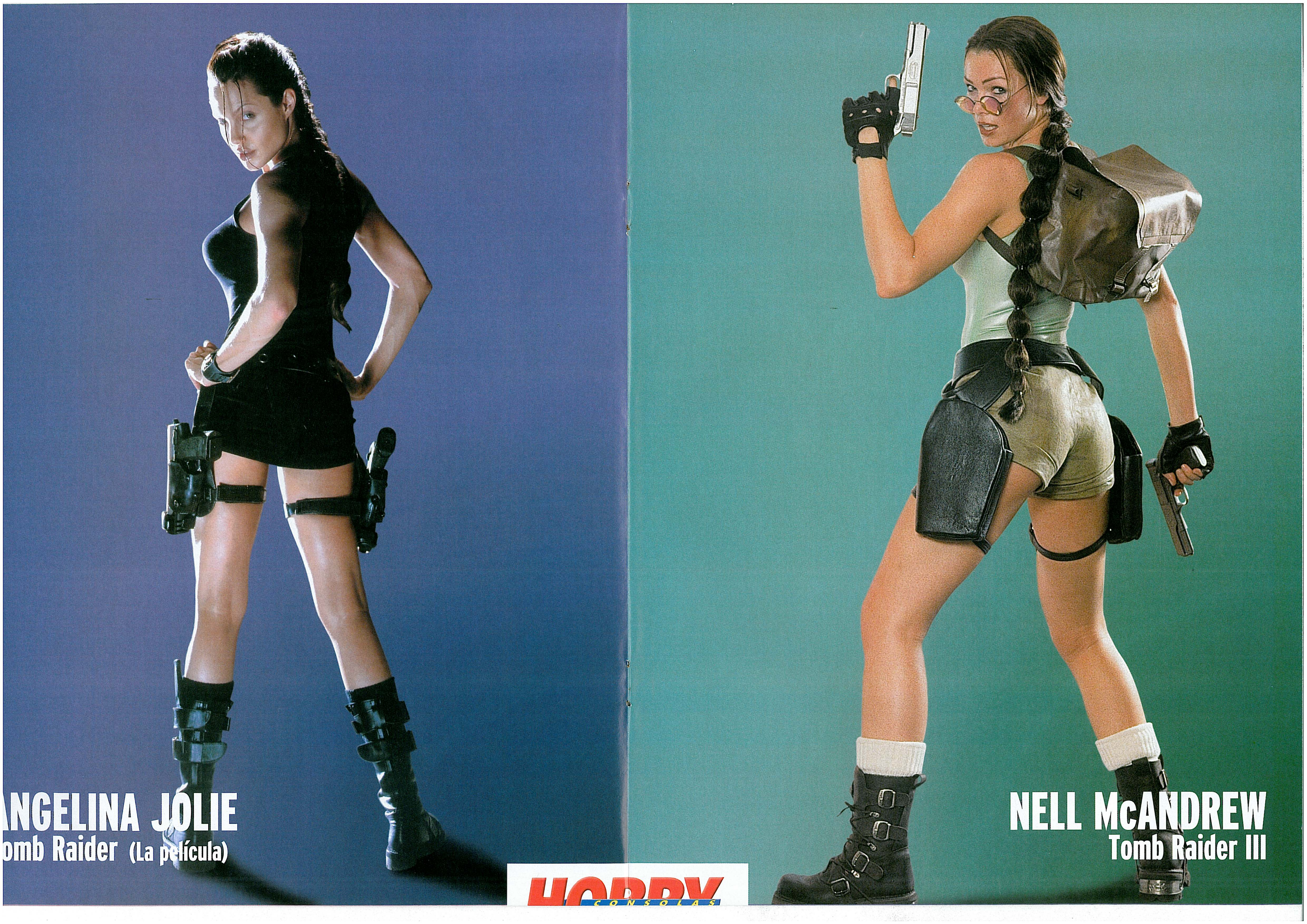

LARA CROFT
TOMB
RAIDER
united
international
pictures


LARA CROFT
TOMB
RAIDER
united
international
pictures


ARA WELLER
omb Raider: The Last Revelation
LUCY CLARKSON
Tomb Raider: Chronicles


HOBBY
LARA WELLER
Tomb Raider: The Last Revelation
LUCY CLARKSON
Tomb Raider: Chronicles


ANGELINA JOLIE
Tomb Raider (La película)
NELL McANDREW
Tomb Raider II


ANGELINA JOLIE
Tomb Raider (La película)
NELL McANDREW
Tomb Raider III

No sólo del rol vive Square

The Bouncer

Los creadores de «Final Fantasy» recuperan el denostado género del beat´em up dotándole de un apartado técnico sensacional y dejando bien patente su inconfundible sello.

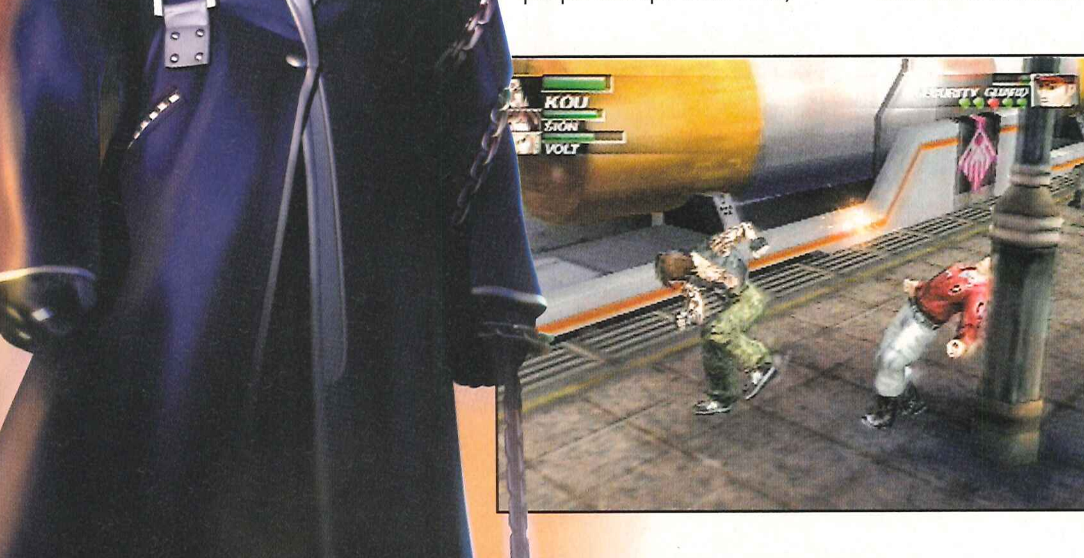
Hasta ahora habíamos manejado a todo tipo de héroes: guerreros, policías, soldados... pero, ¿a que nunca habíais pensado en convertiros en porteros de discoteca? Pues esos personajes tan peculiares son los que protagonizan «The Bouncer», la nueva maravilla de los chicos de Square. Aunque, como podréis imaginar, estos "seguratas" tendrán que hacer algo más que pedir carnets y echar a los revoltosos. Su misión será nada más y nada menos que rescatar a Dominique, una joven secuestrada por un lunático peleado con el mundo. Y aquí es donde comienza nuestro trabajo, ya que deberemos meternos en la piel de tres de estos "bouncers" - nombre con el que se conoce a estos profesionales - y enfrentarnos a la poderosa compañía Mikado, sin más armas que nuestros puños.

Lo primero (más que nada, porque es lo que antes se ve) que llama la atención de este título son las alucinantes CG´s de las que hace gala, y que serán una constante durante toda la misión. No podemos más que destacar la calidad de estas escenas, cuyo realismo y espectacularidad las convierten seguramente en las más impresionantes que hemos visto en un videojuego. Y es que no falta detalle: expresiones faciales, movimientos hiperrealistas, sensacionales efectos de luz... Pero no penséis que el resto del juego se queda atrás, porque la calidad gráfica durante los combates es altísima, destacando sobre todo el tamaño de los luchadores y el diseño de los escenarios. Además, las peleas se desarrollarán en lugares de lo más variado, como bares, plazas, trenes en marcha o transportes aéreos, y la mayoría serán inmensos, pudiendo movernos por ellos a nuestras anchas.

Para vencer a nuestros enemigos, no dispondremos de ningún tipo de arma, como ya hemos mencionado, así que no nos quedará más remedio que dejarnos los nudillos (y el resto del cuerpo) y liarnos a mamporros con todo tipo de rivales, que generalmente atacarán en grupo. Y como no podía ser menos, no faltarán los habituales jefazos, que nos harán sudar la gota gorda hasta poder derrotarlos, aunque, en general, el grado de dificultad del juego no es demasiado alto.

OBJETIVO: DAR (Y RECIBIR)

Lo que sí es cierto es que la mecánica del juego resulta bastante repetitiva. Pese a la gran variedad de enemigos y escenarios, las situaciones son similares, ya que el desarrollo de todos los combates es muy parecido. Tampoco ayuda el limitado repertorio de golpes, todos ellos de fácil ejecución, aunque con los puntos que obtengamos tras cada combate podremos aprender ►





Una de las bazas de los enemigos si no nos derrotan puede ser denunciarnos a la Sociedad Protectora de Animales. Y es que también tendremos que zurrar a "perritos" como éste.

Tipo: **Beat'em up**
Compañía: **Square**
Distribuidora: **Sony**

Precio: **9.900 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 4** (+16 años)
Idioma: **Castellano**

Modo versus y survival





Además del modo principal, el juego nos ofrece un modo versus (izquierda) donde podremos montar peleas entre cuatro amigos, y el survival, una especie de reto en el que superar escenarios repletos de enemigos.





Square nos ofrece un beat'em up CLÁSICO, pero de una CALIDAD TÉCNICA sensacional







Las expresiones faciales de los personajes pondrán de manifiesto una vez más la capacidad de PS 2.

A golpe y porrazo

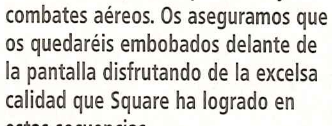




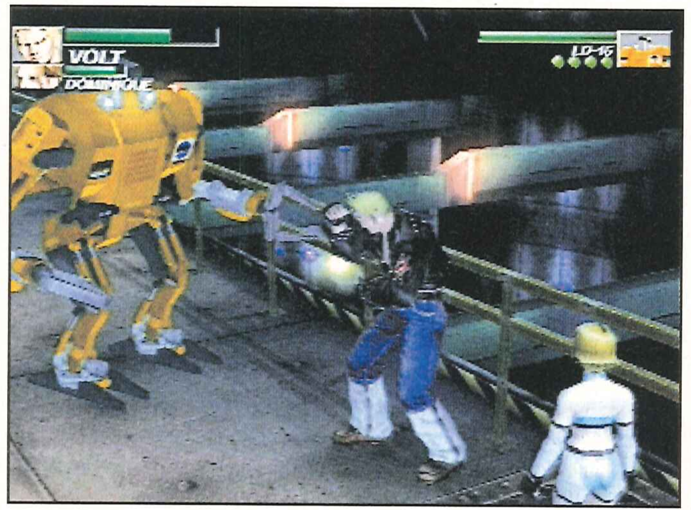
Aunque el repertorio de golpes podría ser más amplio, tampoco se queda demasiado corto. Patadas, cabezazos, vuelos... Todo es válido cuando uno ha de enfrentarse a cinco rivales a la vez.







Las escenas pregrabadas nos harán vivir momentos muy emocionantes, con explosiones y combates aéreos. Os aseguramos que os quedaréis embobados delante de la pantalla disfrutando de la excelsa calidad que Square ha logrado en estas secuencias.



Los protagonistas también se las tendrán que ver con bichos mecánicos como éste que veis aquí. Será el momento de desplegar sus mejores golpes.

Los tres héroes



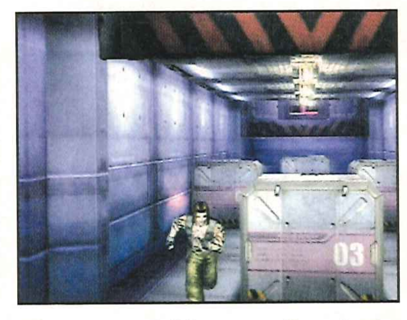
Kou es el más bromista, y su especialidad son las patadas. Le encantan los tatuajes.



Sion es el más joven y ágil, además de ser el gran amor de Dominique, la joven secuestrada.



Volt es el más veterano y también el más duro y serio de los "bouncers".



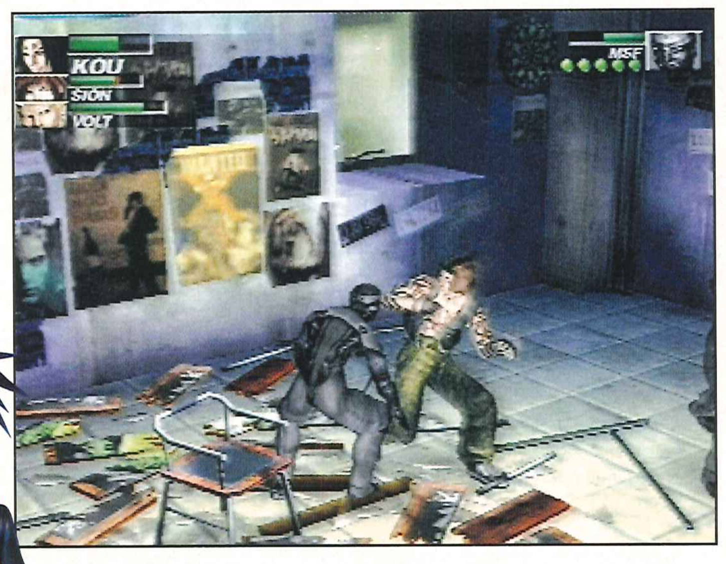
En este tunel deberemos salir corriendo antes de que se cierren las puertas. ¡No todo va a ser repartir mamporros!

Alternativas:

Dentro del beat'em up, aunque con un estilo diferente, tenéis «Dynasty Warriors», ambientado en el medievo japonés y con la utilización de armas. El juego de Square ofrece más calidad y más posibilidades.









Square ha utilizado una técnica que evita el aliasing sin ralentizar los movimientos, dando una apariencia a veces algo "borrosa".

algunos nuevos.

Para compensar esta falta de variedad, Square ha optado por un sistema de selección de personaje bastante peculiar. En «The Bouncer» no elegiremos a nuestro personaje al comenzar la partida, sino antes de cada combate. De este modo, podremos ir alternando entre los tres protagonistas, cada uno con su propia gama de golpes, con lo que el desarrollo del juego no se hará tan monótono. Además, en ciertas situaciones, nuestra elección podrá llevarnos por caminos diferentes, por lo que resultará imprescindible acabarse este DVD más de una vez para conocer todo el juego. Y también os adelantamos que cada personaje tiene su propio final...

En definitiva, para los que seguían dudando de que Square pudiese desmarcarse del rol y de la estrategia con garantías, aquí está la respuesta. Un buen título que sirve además para revitalizar un género que desde los 16 bits no había recibido demasiadas aportaciones de calidad.

Gabriel Pichot

De camuflaje





Uno de los momentos más divertidos del juego llega cuando nos disfrazamos de enemigos. Si no queremos que nos descubran, deberemos aprender sus señas secretas. ¿No os suena de «FF VII»?

Gráficos: 91

Las CG's son de una calidad asombrosa, así como los combates, que presentarán luchadores muy detallados y de gran tamaño, sobre escenarios totalmente en 3D. De lo mejor que hemos visto en PS 2 .

Sonido: 83

Los efectos sonoros se pueden hacer algo repetitivos, pero la música es auténticamente de película. Los personajes tendrán sus propias expresiones: silbidos, comentarios, risas...

Jugabilidad: 80

Todos los golpes se realizan de forma muy sencilla, y cualquiera podrá vencer a cuatro enemigos sin problemas. Sólo da algún ligero problema a la hora de encarar a los adversarios.

Diversión: 75

Salvo en momentos puntuales, la mecánica del juego es bastante repetitiva. La variedad de enemigos y escenarios, la posibilidad de alternar entre los tres personajes y el modo Versus ayudan a superar este lastre.

Opinión:

Ya iba siendo hora de recibir un beat'em up que conjugase el sabor de los clásicos y el potencial de las máquinas actuales. «The Bouncer» no es ni mucho menos un título perfecto -resulta repetitivo y no es demasiado largo- pero desde luego ofrece calidad más que suficiente. Los combates son espectaculares, y la historia, algo convencional, se luce en las CG's. Además tiene ese "toque" especial de Square que dejará satisfechos a sus incondicionales.

Valoración 79

El terror clásico se viste de 128 bits

Los merecidos halagos que «The New Nightmare» ha despertado en PlayStation han servido como rampa de lanzamiento para las mejoras técnicas que acompañarán al detective Carnby en las consolas de nueva generación. La historia se repite, el aspecto evoluciona.



No es la primera vez que el paso de un "survival horror" de PS a Dreamcast se queda en un aumento de la resolución y algunas mejoras gráficas de cierto calado (al igual que ocurrió con «Dino Crisis» o con la segunda y tercera entregas de «RE»), aunque del desarrollo simultáneo de «Alone in the Dark» para 128 bits cabía esperar alguna novedad más. Desde luego que resulta difícil mejorar el argumento original, una clásica historia de misterio donde la carga "terrorífica" recae más en la ambientación y en los sustos que en en el abuso de sangre, pero sí que imaginábamos algunas mejoras en el control que finalmente no se han producido.

De todos modos, al igual que en PS, el alucinante tratamiento de la luz vuelve a ser protagonista, no sólo por el asombroso efecto de la linterna sobre los fondos renderizados, sino porque una de las pocas (pero destacadas) incorporaciones de esta versión es el tratamiento de la sombra en tiempo real. Eso significa que, además de deformarse dependiendo de la posición de los focos de luz, tanto nuestra sombra como la de los demás seres se proyecta sobre suelos, paredes y techos reforzando el aspecto fantasmagórico. Una pasada.

JUGABILIDAD MEJORADA

Afortunadamente, los programadores también han incorporado pequeños cambios en las animaciones y en el sistema de menús que contribuyen a que esta versión de DC sea aún más jugable, lo que añadido a un sensible descenso en la dificultad nos coloca ante uno de los títulos más entretenidos que han abordado el género, si bien, la falta de lógica de algunos puzzles puede dejarnos "atascados" en alguna ocasión.

Bien es verdad que las mejoras visuales de que disfrutan los dos GD (y que en muchos momentos alcanzan un nivel brillante) no ocultan el estilo algo anticuado que tienen los personajes 3D sobre fondos renderizados, y que obliga a un sistema de cámaras fijas no del todo conseguido, pero el aspecto general del juego es realmente atractivo.

Desde luego, Infogrames nos ofrece en Dreamcast la soberbia ambientación del original, y aunque de las -esperadas- mejoras gráficas no se desprende un juego tan revolucionario como en PS, se trata igualmente de un aventura sensacional e imprescindible.

David Martínez







- Tipo: **Aventura de Acción**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1** (+18 años)
- Idioma: **Inglés**

Un efecto asombroso





En la imagen superior se puede observar cómo se duplica la sombra cuando nuestro personaje se encuentra entre dos focos de luz, mientras que el reflejo sobre los espejos (tanto de la linterna -que ilumina la pared lateral- como de Carnby y su sombra) resulta aún más realista que en la versión de PlayStation.





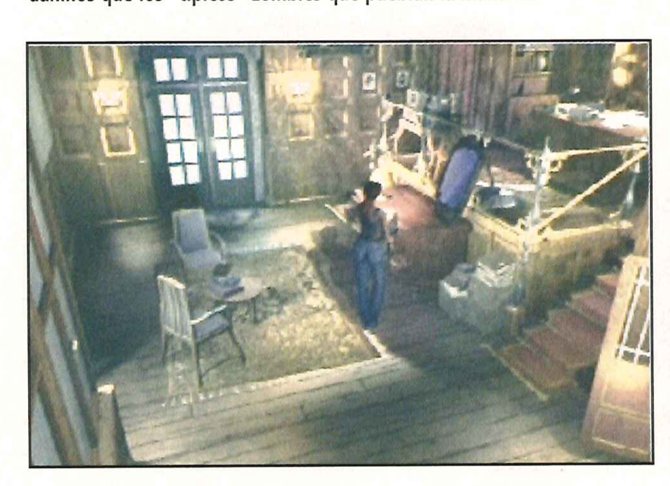
Afortunadamente el nivel de dificultad de «The New Nightmare» está mucho mejor ajustado en la versión DC.



Aline tiene el poder sobrenatural de ver fantasmas, a los que debe hacer frente con la única ayuda de su linterna (y mucho valor).



Los enemigos que temen la luz son fáciles de ahuyentar haciendo uso de la linterna, aunque una vez que nos alcanzan resultan más dañinos que los "típicos" zombies que pueblan la mansión.



Aunque no sorprende como en PS, resulta MÁS jugable y visualmente muy SUPERIOR en DC.



Alternativas: *«RE Code: Veronica» es el mejor "survival horror" que se puede jugar en cualquier consola. Si ya lo has hecho, «The New Nightmare» resulta una alternativa excelente.*



Gráficos: 93

Si el efecto de la linterna ya nos parecía alucinante, la sombra en tiempo real y la suavidad de las nuevas animaciones le ponen la guinda al pastel.

Sonido: 84

El hecho de que se encuentre en inglés y algunos diálogos resulten fundamentales para el desarrollo de la aventura no ocultan un buen elenco de melodías.

Jugabilidad: 92

Esperábamos un control mejor ajustado que en PS, pero se ha suplido con mejoras como el acceso a los menús y nuevas rutinas para la detección enemigos.

Diversión: 93

Con la terrorífica atmósfera y sus 2 GDs (con 2 historias paralelas) tenemos aventura de la buena para rato. Lástima por la dificultad de algunos puzzles.

Opinión:

Como en otras ocasiones, se podía esperar algo más de la capacidad de Dreamcast, pero hay que reconocer que la realización técnica de esta versión es de primera. La sobresaliente ambientación gótica y, sobre todo, la importancia que ganan luces y sombras tanto en la investigación como a la hora de crear "atmósfera" le dotan de un carácter particular que se aleja de los «Resident Evil». Darkworks ha sabido adaptar este pionero a los tiempos que corren, consiguiendo un juego imprescindible para los fans de las aventuras de terror. Una de las mejores aventuras actuales.

Valoración 92

En plena ebullición del género, nos llega ahora un original "shoot'em up" subjetivo cuyo planteamiento y motor gráfico han sido capaces de catapultarlo a los primeros puestos de las listas de éxitos al otro lado del Atlántico.

¡¡¡Soy minerooooooo!!!

RED FACTION



Los escenarios muestran una calidad altísima, y además pueden ser modificados por los disparos del jugador con fines estratégicos.

Hace un par de meses llegaron a la consola de 128 bits de Sony dos "monstruos" del "shoot'em up" subjetivo –«Quake III» y «Unreal Tournament»- que ofertaban cantidades ingentes de acción a cambio de un argumento inexistente y un flojo desarrollo monojugador. Pues bien, «Red Faction» viene a llenar el vacío de los "shooters con historia" en PS2 (si exceptuamos el mediocre «Time Splitters») gracias a una acertada combinación entre niveles de investigación y fases en las que disparar a todo lo que se mueva.

En «Red Faction» nuestro papel es el de Parker, un minero que trabaja para una importante compañía dedicada a explotar los recursos de Marte. Las infrahumanas condiciones de trabajo y una extraña plaga que está diezmando a la población minera provocan la rebelión de los trabajadores y -cómo no- nuestra labor es la de guiarlos hasta el exterior ayudados por un completo arsenal de armas, cuatro vehículos diferentes y la inestimable colaboración de nuestros compañeros que, bien en persona o bien por radio, nos darán pistas sobre cómo continuar.

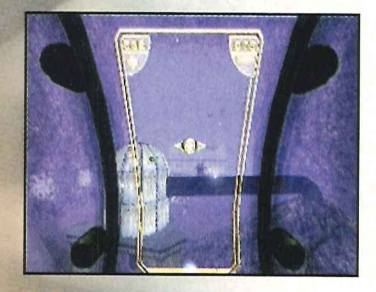
ACCIÓN Y SIGILO

Así, a lo largo de los cerca de 20 niveles de que consta el juego, se alternan fases de acción con otras de infiltración, en las que nuestro objetivo no es acabar con los guardias, sino pasar desapercibidos, pues las municiones están muy limitadas. Precisamente en estos escenarios el control se resiente un poco, ya que tanto el interfaz como la respuesta del personaje, están más orientados a las fases de disparo. No obstante, el juego dispone de un modo entrenamiento para que podamos hacernos con él.

Pero sin duda alguna, la novedad más interesante que nos ofrece «Red Faction» es un motor gráfico que permite modificar, en tiempo real y a tiros -gracias a la técnica Geo Mod- cualquier elemento del juego (puentes, muros...) para crear atajos o planear estrategias, como por ejemplo, disparar al techo para que los escombros sepulten a los enemigos que nos persiguen.

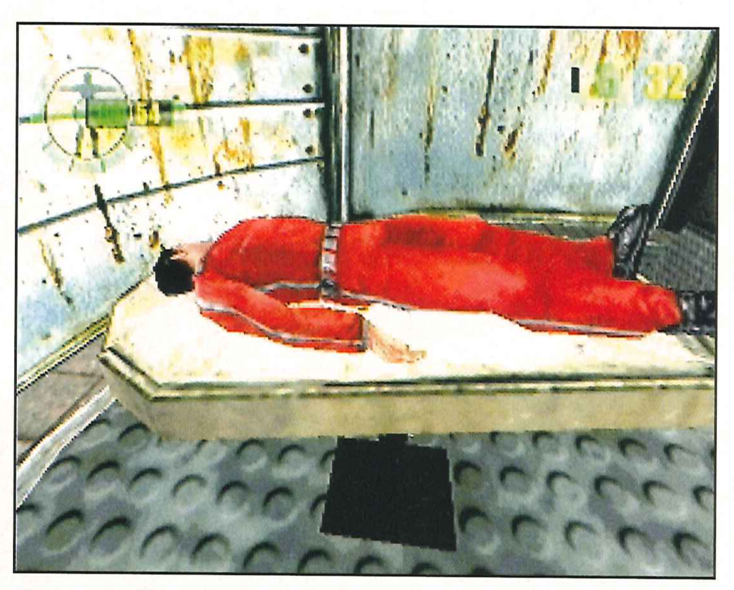
Si tuviéramos que elegir una palabra para definir «Red Faction» esa sería "sorprendente". Y es que el título de THQ renuncia a las típicas situaciones del género y se atreve con una historia compleja, en la que nuestro ingenio cobra tanta importancia como la puntería, y, por si no fuera suficiente, se presenta envuelto en un nivel técnico notable y con un entretenido multijugador a pantalla partida. Un juego muy recomendable.

Ricardo del Olmo



Este submarino es uno de los 4 vehículos que debemos pilotar a lo largo del juego. Eso sí, el control es igual para todos ellos.





Esta extraña plaga está diezmando a los mineros. ¿es algo arbitrario o Ultor Corporation está detrás? Como veis el argumento cobra gran importancia en «Red Faction», y su complejidad va creciendo a medida que avanzamos.

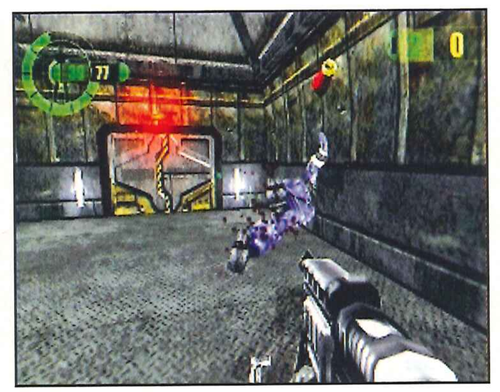
- Tipo: **Shoot'em up subjetivo**
- Compañía: **THQ**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2** (+18 años)
- Idioma: **Inglés**

Al estilo Metal Gear Solid



Aunque Snake recoge los cuerpos de los guardias y los esconde, Parker es más sádico y, para no ser descubierto, borrará cualquier pista a tiros.







Alternativas: *Si bien son planteamientos distintos no podemos obviar a «Quake III» y «Unreal Tournament». Más parecido, aunque de menor calidad, es «TimeSplitters».*

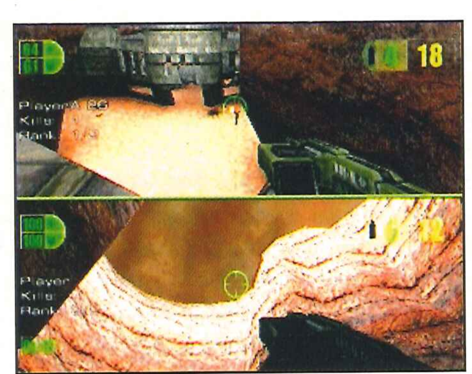


En alguna ocasión tendremos que depositar nuestra confianza en los mineros para que nos indiquen cual es nuestro siguiente paso.



En ocasiones será más conveniente disfrazarnos y tratar de pasar desapercibidos para conseguir nuestro objetivo, especialmente porque las municiones escasean.

El motor gráfico, un buen argumento y grandes dosis de ACCIÓN le convierten en un SOBERBIO shoot´em up.



Cuando hayas explorado todas las posibilidades de «Red Faction» siempre podrás poner a prueba tus habilidades compitiendo contra tus amigos en el modo multijugador.



¡Wilma, ábreme la puerta!



Si no encontramos la llave para una puerta siempre podemos abrir otra a su lado con ayuda del lanzacohetes. Y si nos gusta "manos a la obra" podemos hacer un túnel donde nos apetezca.

Gráficos: 85

Superados los niveles de la mina, los decorados se muestran sólidos y detallados y recrean a la perfección una atmósfera futurista. Eso sin olvidar el motor gráfico, que nos permite modificar cualquier elemento del escenario.

Sonido: 82

La banda sonora tipo Blade Runner, los efectos sonoros y las voces (en inglés) suponen un complemento de calidad durante el juego.

Jugabilidad: 81

Cuesta acostumbrarse al control de «Red Faction» a la hora de explorar los escenarios, pero resulta excelente en las fases de acción.

Diversión: 86

La diversión, garantizada. Muchas armas, vehículos, acción, espionaje, sabotaje y escenarios deformables a lo largo de 20 niveles.Y, por si fuera poco, modo multijugador.

Opinión:

«Red Faction» ha logrado sorprendernos: la originalidad de su planteamiento, que combina momentos de acción desenfrenada con otros de subterfugio, los elementos innovadores, como la posibilidad de manejar vehículos o esconder los cadáveres para no ser descubiertos, y el motor gráfico, que nos permite modificar los escenarios en tiempo real, nos aseguran muchas horas de diversión. Si se hubieran subsanado los pequeños problemas de control e idioma, sin duda estaríamos frente a uno de los mejores juegos del momento.

Valoración 84

¡Taxista tenías que ser!

Casi coincidiendo con la salida de su antecesor para PS2, llega «Crazy Taxi 2» para Dreamcast. Los que en su día jugaron al primero se encontrarán con un título que, sin ser tan novedoso, incorpora algunas mejoras y mantiene toda la diversión, aunque se hace un poco corto.





Para ahorrar tiempo, lo mejor es recordar que la línea recta es la distancia más corta entre dos puntos. ¡Ataja por donde sea y olvídate de todo lo demás!

Como en el primer juego, en «Crazy Taxi 2» nos metemos de nuevo en la piel de un taxista que recorre la ciudad en busca de clientes a los que llevar a su destino en el menor tiempo posible. Esto nos obliga a cruzar las calles a toda pastilla saltándonos todas las normas de circulación, vamos, igual que hacen los taxistas de verdad... (es broma, hombre). Conducir en dirección contraria, subirnos a la acera o cruzar por medio de los parques, son algunas de las burradas que nos veremos obligados a hacer.

Y es que la vida del taxista es dura, y al igual que en su antecesor, tenemos un tiempo límite para cada carrera y si se nos acaba, perdemos la partida. Por el contrario, en caso de éxito podemos añadir todo el tiempo que nos sobre a la siguiente carrera. Este límite nos obligará a cualquier cosa para arañar segundos, y eso incluye tomar las curvas a todo gas o atajar por la terraza de una cafetería. Un viaje trepidante y desenfrenado que aporta un ritmo frenético al juego.

¿QUÉ HAY DE NUEVO?

Ahora bien, todo esto ya lo vimos en el primer juego, y entonces, ¿qué tiene éste de nuevo? Bueno, pues dejando a un lado los cambios evidentes, como los cuatro nuevos taxistas y una nueva ciudad (Nueva York), encontramos un "mega salto" (como el del coche fantástico), que nos permite volar por encima de los otros vehículos. También se ha ajustado el nivel de dificultad, haciéndolo mucho más asequible. Así, mientras que en el primer juego un jugador novato "duraba" unos 5 minutos por partida, con cuatro o cinco recorridos, en esta segunda parte se puede aguantar el doble fácilmente. Esto se ha conseguido reduciendo los trayectos, y disminuyendo un poco la densidad del tráfico.

Otro cambio interesante llega con el modo de juego de las pruebas especiales, renombrado aquí como Crazy Pirámide. En él tenemos que demostrar nuestra maestría con el volante en diferentes retos, a cual más estrafalario, como conducir por una autopista elevada sin salirse, o una prueba de saltos de valla con coche. Sigue teniendo, eso sí, el mismo problema que ya tenía el modo Crazy Box del primero: que se termina enseguida, con lo que la diversión no dura demasiado.

En resumen, «Crazy Taxi 2» sigue siendo un juego muy divertido, pero resulta demasiado parecido al anterior.

Jonathan Dómbriz



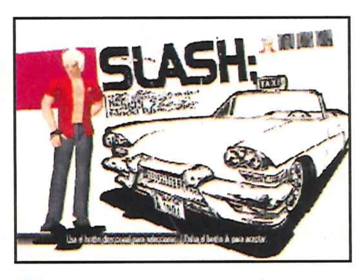




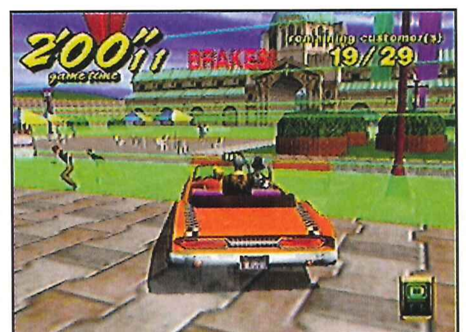
- Tipo: **Arcade**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **6.990 ptas.**
- Jugadores: **1** **(TP)**
- Idioma: **Castellano (textos)**

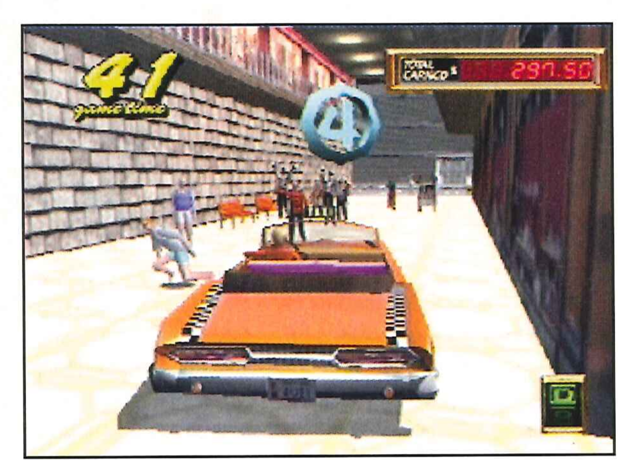


Hacer de taxista sigue siendo muy DIVERTIDO, aunque la experiencia sea muy SIMILAR al juego original.



El juego está ahora protagonizado por cuatro nuevos taxistas que, al igual que sus predecesores, sólo se diferencian en el aspecto del coche.





Una de las novedades del juego es que ahora podemos coger grupos de hasta 4 personas a las que tenemos que llevar a distintos sitios en una misma carrera. Más locura todavía.





El nuevo híper salto sirve tanto para acceder a pasos a nivel como para esquivar vehículos con los que vayamos a chocar.

Crazy Pirámide: en la variedad está el gusto





El modo Crazy Pirámide es el rasgo más novedoso y divertido de este GD. En él encontramos una veintena de pruebas donde demostrar nuestra habilidad al volante, y que van desde llevar a cuatro personas a sitios distintos, a golpear una pelota gigante de golf. Cada vez que completemos un nivel ganaremos una bonificación.

Alternativas: *Pues si hace falta que os lo digamos, es que no estáis muy puestos en juegos de Dreamcast: la única alternativa posible es el primer «Crazy Taxi». Algo parecido también lo ofrece «Super Runabout».*



Cuanto más rápido lleguemos a nuestro destino, más propina y más tiempo para la siguiente carrera.

Gráficos: 82

A destacar la gran rapidez con la que se mueve todo en pantalla y la amplitud de los escenarios. De vez en cuando se ve algo de popping, pero tampoco es exagerado.

Sonido: 81

Absolutamente "cañero", ya que la banda sonora vuelve a recaer sobre el conjunto californiano Offspring. Resulta, eso sí, demasiado parecida a la del primero, pero mola.

Jugabilidad: 88

Genial como antes, pero con una dificultad más baja y alicientes como los grupos de clientes..

Diversión: 81

Sigue siendo divertidísimo, tiene una nueva ciudad y un montón de pruebas alocadas en el modo Pirámide. Lo que pasa es que como la mayoría de los arcade, adolece de una mayor variedad en su mecánica y más modos de juego

Opinión:

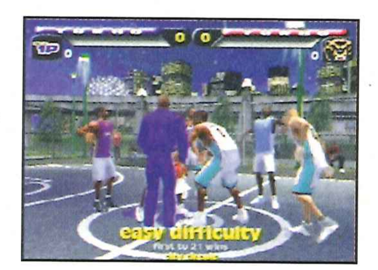
«Crazy Taxi 2» es el típico juego "secuela de gran estrella": repite los logros de su antecesor y no aporta demasiados elementos nuevos al desarrollo. Jugar a él es muy divertido, aunque le falta el encanto, la originalidad y la frescura de su antecesor. Poniendo un ejemplo cinematográfico, «Crazy Taxi 2» es a los videojuegos lo que "La Momia 2" a las películas: más efectos especiales, más explosiones y más monstruos, pero la misma mecánica y desarrollo. Nadie se va a sentir defraudado si le gustó el original, pero que no espere nada realmente nuevo.

Valoración 82

El espectáculo está en la calle

Si el virtuosismo de Electronic Arts a la hora de programar simuladores deportivos ha quedado sobradamente probado con «NBA live 2001», ahora se trata de continuar con la temporada de los arcades de baloncesto, que inauguró hace escasos meses en PS 2 «NBA Hoopz».





Está claro que los jugadores de la NBA son los mejores sobre la cancha, pero ¿podrían desenvolverse en las pistas urbanas de la costa oeste? Esta vez la respuesta depende de nosotros, eso sí, teniendo en cuenta que las reglas han cambiado: los equipos son de tres jugadores, los partidos los gana el primero en llegar a 21 puntos y nadie se atreve a actuar como árbitro. Seguro que a más de uno ya se le han venido a la cabeza otros títulos del talante de «NBA Jam» o «Arch Rivals», y, la verdad, no anda del todo desencaminado.

Ya estamos acostumbrados al significado que tiene que un juego así apueste por el espectáculo, especialmente cuando el apartado técnico incluye animaciones para todo tipo de virguerías, pero en «NBA Street» las licencias a la fantasía se limitan a una barra de energía, que nos premie realizar tiros imposibles, y al turbo (además del esperado regreso de Michael Jordan). Todo esto no hace sino jugar a favor de un control de 3 botones que nos permite realizar cualquier tipo de movimiento -de forma aleatoria- y que no pierde realismo gracias a un extraordinario nivel gráfico "marca de la casa". El resultado es un compacto terriblemente entretenido, en el que, sin embargo, se echan en falta algunos elementos típicos del género, como los concursos de triples y mates.

JUGANDO A TODA PASTILLA

Por el contrario, los aficionados al arcade encontrarán en «NBA Street» un original sistema de puntuación que, además de las canastas, tiene en cuenta lo espectacular de nuestro juego, y que nos premia con nuevos jugadores, pistas y puntos para el editor. Pero sobre todo, el juego de Electronic Arts destaca por una velocidad de juego frenética -culpable de que a los jugadores lentos, como Shaq, siquiera se les vea en pantalla-, que en un suspiro nos lleva hasta los 21 puntos entre mates y alley-hoops.

Si los modos de juego estuviesen a la altura del resto de sus apartados, «NBA Street» se hubiera convertido en un título imprescindible, aunque de todos modos su soberbio acabado visual y un control sin complicaciones son capaces de encandilar al más profano de los deportistas de consola.

David Martínez



«NBA Street» nos brinda la mejor ocasión para tener en un mismo equipo a Michael Jordan, Kobe Bryant y Shaquille O' Neal, o a nuestros tres jugadores profesionales favoritos.

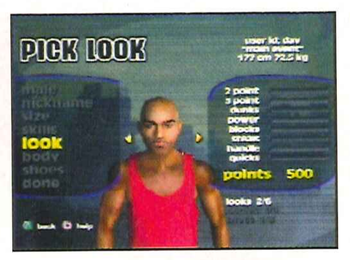




Tipo: **Deportivo**
Compañía: **Electronic Arts**
Distribuidora: **Electronic Arts**
Precio: **9.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2** (TP)
Idioma: **Inglés**

Al editar, pase por caja





Al contrario que en la mayor parte de los juegos deportivos de Electronic Arts, editar un jugador tiene un precio, ya que los puntos que podemos asignar a sus características debemos haberlos ganado previamente en la cancha. Un acierto.



Los mates en «NBA Street» resultan casi tan frecuentes como los tiros de campo, por lo que se termina perdiendo una parte del espectáculo.

Alternativas:

«NBA Hoopz» resulta más variado y tiene modos de juego adicionales, aunque no es tan espectacular.





En la repetición de las jugadas más espectaculares se puede apreciar el minucioso detalle con el que se ha recreado a los jugadores de la NBA.









Aunque contamos con un buen puñado de pistas urbanas, se echa en falta la inclusión de los campos de cada equipo, ya que terminan resultando repetitivas.

Aún ESCASO de modos de juego, «NBA Street» resulta tan ENTRETENIDO como jugable.







Las animaciones "motion capture" nos permiten todo tipo de virguerías, eso sí, de modo aleatorio al pulsar un sólo botón.

Gráficos: 87

Los escenarios están reproducidos con increíble detalle, pero no pueden compararse a la construcción de los jugadores, especialmente Jordan, que actúa como maestro de ceremonias.

Sonido: 79

Las voces en inglés y la música rapera mantienen la línea "urbana" que luce el resto del juego.

Jugabilidad: 85

Tan sólo 3 botones permiten realizar todo tipo de jugadas, aunque el "dribbling" se ejecuta de manera aleatoria. Los turbos y los tiros especiales no le restan tanto realismo como la frecuencia de mates y tapones.

Diversión: 82

Los partidos son emocionantes y resultan terriblemente adictivos, aunque la falta de modos de juego puede hacer que pronto hayamos agotado todas sus posibilidades.

Opinión:

Técnicamente irreprochable, Electronic Arts ha sabido aprovechar su experiencia en el terreno deportivo para trasladar las jugadas más espectaculares del baloncesto a las calles de los USA. Las plantillas reales, unas animaciones más que correctas y un irresistible control apto para novatos consiguen que los partidos resulten de lo más emocionante, aunque la lamentable carencia de modos de juego puede restarle algo de interés. La diversión está garantizada, especialmente para varios jugadores.

Valoración 81

A la sombra del más grande



La velocidad por fin comienza a cobrar fuerza en PS2. Y es que, a la llegada del monstruo de Poliphony, se le suma esta controvertida, aunque correcta, versión de las «24 Horas de Le Mans» de Infogrames.





A base de ganar campeonatos y carreras individuales van apareciendo los 70 coches disponibles... aunque buena parte son modelos repetidos.

La trayectoria de la licencia Le Mans que Infogrames ha traído al mundo de las consolas está siendo, cuando menos, curiosa. Todo empezó con aquella mediocre versión para PS, que después fue seguida por una correcta versión en GBC, y varios meses más tarde se lució con un estupendo juego en Dreamcast. De esta forma, al insertar por primera vez la nueva versión para PS2, estábamos casi frotándonos las manos pensando en un nuevo salto de calidad.

Sin embargo, y aunque tiene que quedar claro que «24 Horas de Le Mans» sigue siendo un juego de velocidad muy bueno, nos ha quedado una cierta impresión de que no ha dado de sí todo lo que legítimamente cabía esperar.

Y no es porque el juego sea peor técnicamente, puesto que se ha beneficiado de algunos nuevos efectos gráficos, como las vistosas nubes de polvo, los reflejos de los coches o las llamativas iluminaciones que pueblan los circuitos por la noche. Sin embargo, por alguna inexplicable razón se han dado pequeños pasos atrás, como ocurre con la reducción del tamaño de los coches, o la simpleza de los escenarios, con lo que al final da la impresión de que el juego no "luce" tanto en PS2.

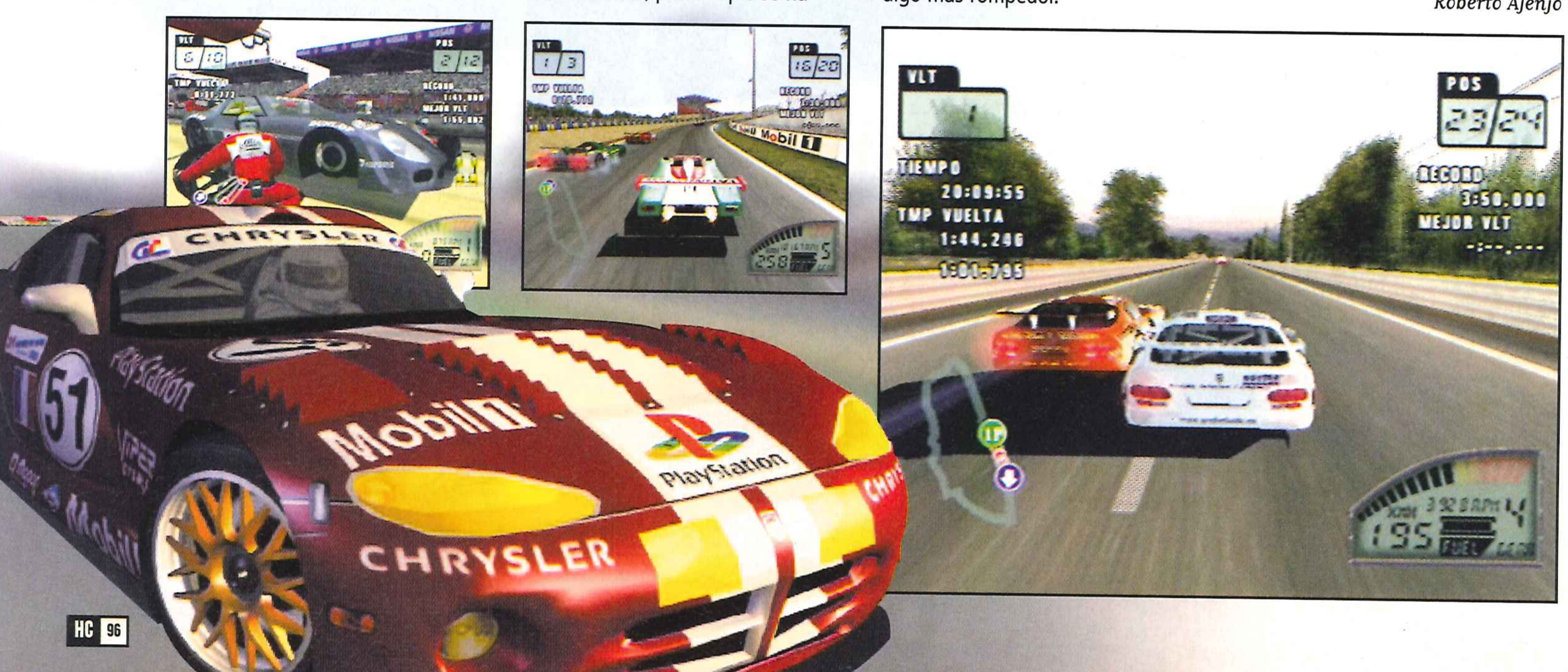
UN SIMULADOR REALISTA

Eso sí, ahora vemos 4 coches más en pantalla (con un total de 24) sin ralentizaciones, y los 12 circuitos con 70 coches licenciados (la mayoría diferentes versiones del mismo vehículo) dan para mucho, pero el caso es que... esperábamos algo más rompedor.

Por lo demás, en otros aspectos, como el control, el juego vuelve a caracterizarse por un ajustado realismo, que hace difícil conseguir resultados si desconectamos las ayudas, pero resulta atractivo si os gustan los simuladores realistas. En cuanto a modos de juego, su gran baza sigue siendo el modo Le Mans (24 horas en tiempo real), pero ahora se ha añadido un nuevo modo por campeonatos, con lo que oferta ya se puede considerar bastante completita.

En fin, quizá la culpa de esta ligera decepción la tenga la conmoción que nos ha causado «GT 3», pero no es menos cierto que, ante la igualdad en opciones y sistema de control, este juego de coches no ha quedado tan redondo en PS2 como en DC.

Roberto Ajenjo



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2** **(TP)**
- Idioma: **Castellano**







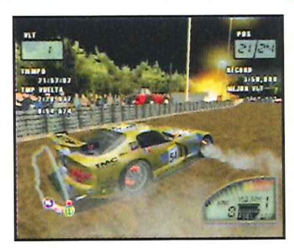


El control de los coches resulta muy agradable con las ayudas conectadas, pero sin ellas hay que dosificar bastante uso del acelerador.



La versión de PS2 mantiene el ATRACTIVO sistema de control que vimos en DC, pero ha quedado MENOS VISTOSA gráficamente.

Condiciones climatológicas



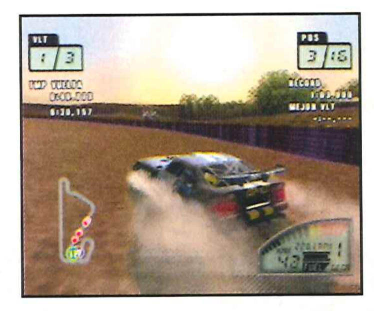


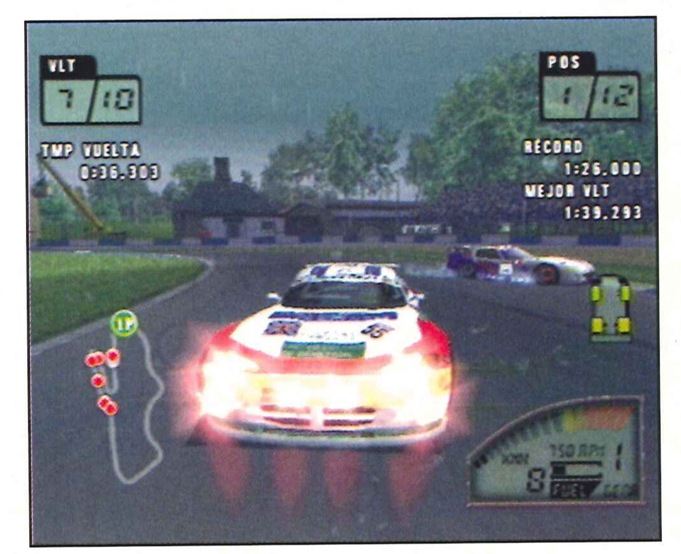
PS2 ha logrado que esta versión resulte la más realista en lo referente a la simulación de todo tipo de condiciones durante la carrera: ya sea oscuridad, lluvia, polvo, reflejos del sol, etc.

La sensación de velocidad, con un límite teórico de 24 coches en carrera al mismo tiempo a 60 fps, no se ve comprometida en ningún momento.

Alternativas:

No lo dudes ni un momento: en menos de un mes estarán colocando «Gran Turismo 3» en las estanterías de la tienda de abajo, así que resérvalo ahora mismo. Si no puedes esperar, «RRV» es una opción más que digna.





PS 2 versus Dreamcast





Juzgad vosotros mismos, pero... ¿nos os parece que, salvando efectos como el del agua, el juego resultaba mucho más espectacular en la versión para Dreamcast?

Gráficos: 78

Aunque abundan los efectos gráficos de muy buena calidad, el tamaño de los coches se ha visto reducido, con lo que da una peor impresión al aparecer más vacíos los circuitos.

Sonido: 76

Este apartado ha sido resuelto con oficio, incluyendo efectos simples pero que cumplen su labor sin que se echen en falta mayores alardes.

Jugabilidad: 80

Una exquisitez siempre y cuando te gusten los simuladores realistas. Si no es el caso, basta conectar las ayudas a la conducción para que el control resulte más accesible.

Diversión: 77

El modo Le Mans sigue siendo una competición muy especial, por lo que la duración del juego queda confiada al modo normal y al nuevo campeonato. De sobra, aunque hay juegos más duraderos.

Opinión:

Tras las mejoras experimentadas por este juego en sus sucesivas versiones, parecía lógico esperar que la de PS2 fuera la que más nos impactara, al menos a nivel técnico. Esta es la razón por la que, al no resultar ni mucho menos tan evidente la evolución, nos hayamos quedado un poco... fríos. Sin embargo, si obviamos esta circunstancia, la versión que ahora comentamos de «Le Mans» es casi idéntica a la DC, lo que la hace destacar como uno de los juegos de velocidad con más posibilidades dentro del catálogo actual de PS2. Por supuesto, es de suponer que la cosa cambiará cuando lleguen más títulos a la altura de «GT3», pero eso es ya otro cantar...



El tercero en discordia

International League Soccer

Taito ha echado el resto para completar un juego que desbanque a los reyes del fútbol consolero, «FIFA» e «ISS». No lo ha conseguido, pero su apuesta resulta interesante.

Veamos, chicos, ¿qué podríamos hacer para que un juego sea capaz de competir con los de EA y Konami? En cuanto a opciones, «FIFA» parece imbatible, y lo mismo pasa con la jugabilidad de «ISS». Lo ideal sería encontrar un punto medio entre ambos: un juego que combine sencillez y muchas posibilidades en el control con opciones de sobra para no aburrirse. Claro que eso sería lo ideal... Pues bien, vamos a explicaros por qué Taito se ha quedado a medio camino de ese objetivo.

Antes de nada hay que hacer especial hincapié en el nivel técnico del juego. Hay que reconocer que los grafistas han hecho bien su trabajo...pero sólo en algunos aspectos. Los jugadores están modelados de forma individual para que cada cual tenga su propia apariencia, las animaciones rayan a un buen nivel, el diseño de los estadios es soberbio, el juego de cámaras novedoso y se incluyen un puñado de escenas pregrabadas para determinadas situaciones (protestas, celebraciones) bastante atractivas. Pero también faltan algunos cuadros de animación en determinados movimientos (sobre todo cuando los jugadores reciben el balón en posición forzada), algunos gestos son bruscos o poco realistas (en las entradas y al correr, por ejemplo) y el movimiento del balón es extraño. En definitiva, un resultado vistoso pero irregular.

UN CONTROL TIPO «ISS»

Los programdores han optado por ofrecer un control similar al de «ISS», incluyendo tres tipos de pase -corto, largo y al hueco-, más un botón de disparo. Y en este juego, al igual que en el de Konami, también se exige habilidad por parte del usuario, pero más que por su concepto de simulación -ante el que no hay nada que objetar- es debido a pequeños inconvenientes, como la lentitud del juego o las tardías reacciones de los jugadores a las ordenes del pad. Se deja jugar, pero ni alcanza la magia de «ISS», ni la atractiva fluidez de «FIFA».

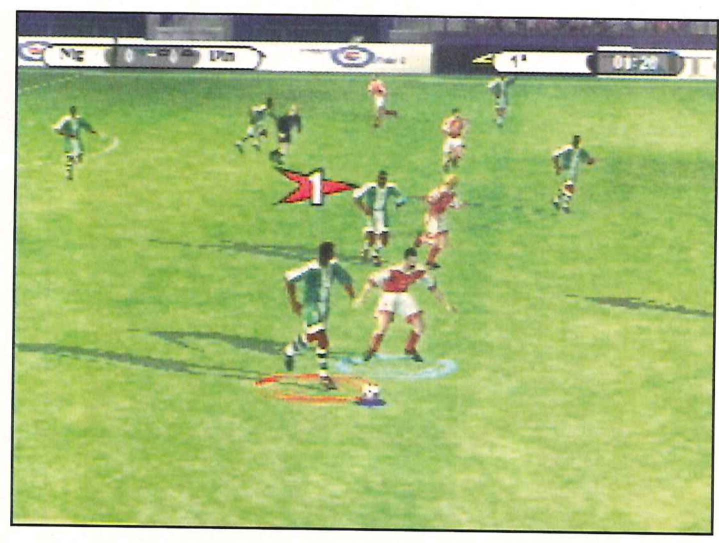
Si a todo esto le unimos que con sus 36 selecciones y sus convencionales modos de juego tampoco puede hacer frente a las posibilidades de los dos grandes, pues volvemos a encontrarnos con otro buen representante del deporte rey que se queda inevitablemente en un segundo plano. En este género la competencia es demasiado dura.

Gabriel Pichot



Aunque sea de forma virtual, por fin podremos ver a la Selección ganar un Mundial. ¡Vuelve la furia española!

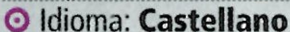




El juego presenta una apartado gráfico muy vistoso, sobre todo por el excelente diseño de jugadores y estadios, aunque después se aprecian pequeños defectos en las animaciones de los jugadores y el movimiento del balón.

Tipo: **Fútbol**
Compañía: **Taito**
Distribuidora: **Acclaim**

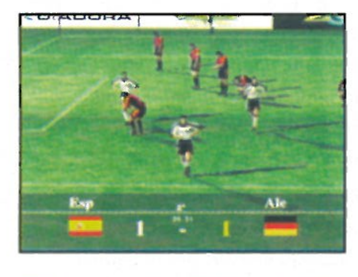
Precio: **9.990 ptas.**

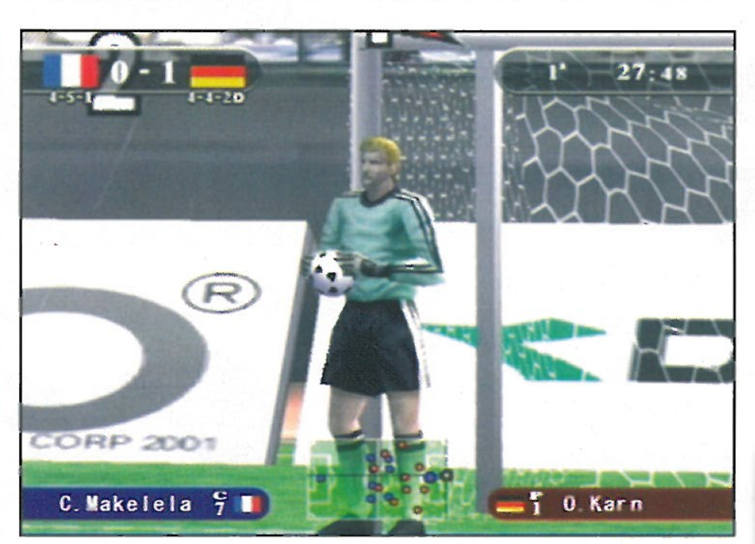


Jugadores: **De 1 a 4** (TP)
Idioma: **Castellano**



Durante el juego veremos al entrenador dar indicaciones, el portero protestar al árbitro, etc.





Muchos jugadores son "calcaditos" a los reales, como Kahn o Barthez. Lo malo es que el juego no cuenta con los nombres reales, aunque incluye un editor para cambiarlos. Los inconvenientes de no contar con una licencia oficial.



El juego ofrece 36 selecciones a elegir, para disputar Liga, Copa o Clasificación Mundial, cuyos resultados podremos "colgar" en internet.



El sistema de control es SENCILLO, pero su LENTITUD le resta jugabilidad.



Las presentaciones de los partidos son muy espectaculares: suelta de palomas, globos aerostáticos...

¡Arbitrucho!





El trío arbitral jugará un papel importante en los partidos. Nos mostrarán tarjetas, señalarán los fueras de juego, e incluso los veremos mirando el reloj cuando queden pocos segundos.

Alternativas:

Ya sabéis lo que hay. Por tradición y éxito, «FIFA» e «ISS» siguen reinando en el género, aunque títulos como éste son también dignos de ver.





Los efectos atmosféricos son de lo mejorcito: por ejemplo, la sombra de las gradas se desplaza según se pone el sol.

Gráficos: 83

El diseño de los jugadores es sensacional, aunque se combinan animaciones muy buenas con otras más bruscas. Mención especial también para los trabajados estadios y las distintas condiciones climatológicas.

Sonido: 62

Es uno de los apartados más flojos del juego, debido a unos comentarios "sosetes" y plagados de extrañas traducciones. Por su parte, los sonidos del público y del balón cumplen sin problemas.

Jugabilidad: 68

El sistema de control es adecuado y bastante similar al de ISS, pero se ve perjudicado por la lentitud en la respuesta de los jugadores, lo que se convierte en un lastre a la hora de enlazar jugadas.

Diversión: 75

Los encuentros resultan divertidos, dando pie a todo tipo de situaciones, goles y jugadas. En cuanto a opciones, puede quedarse algo corto, aunque incluye algunas francamente originales.

Opinión:

Los futboleros siempre estamos abiertos a nuevas iniciativas. Y desde luego, la de Taito resulta cuando menos interesante. Técnicamente, es de lo mejorcito que hemos visto en fútbol, pero se ve bastante perjudicado en la jugabilidad por culpa de la lenta respuesta de los jugadores. Está claro que este juego queda lejos de «FIFA» e «ISS», pero no deja de ser un aceptable simulador de fútbol que puede gustar a quienes busquen otras alternativas.



¡¡NUEVA CONSOLA!!

La resurrección del vampiro

Castlevania®
Circle of the Moon™

Después de haber disfrutado de «Castlevania» en casi todas las consolas, Konami no ha querido perderse la oportunidad de -una vez más - inaugurar una máquina Nintendo con la última entrega de su "niño mimado". Y de nuevo, los resultados dejarán saciados a sus incondicionales.



El mapeado es igual no está dividido en niveles, sino un gigantesco castillo que tenemos que explorar en su totalidad.

Con la llegada de la potente portátil de Nintendo, el desarrollo de un nuevo capítulo de la saga vampírica de Konami parecía inevitable. Las capacidades que ofrece Game Boy Advance resultan ideales para dar cobijo a «Circle Of The Moon», un título que siendo completamente nuevo, ha conseguido dejarnos ese excelente sabor de boca del que sus antecesores de 16 y 32 bits pudieron presumir.

Lo primero que llama la atención es una impecable realización técnica, tanto gráfica como sonora, patente desde la pantalla de título, en la que disfrutamos de unos inquietantes coros digitalizados que ponen la piel de gallina nada más empezar.

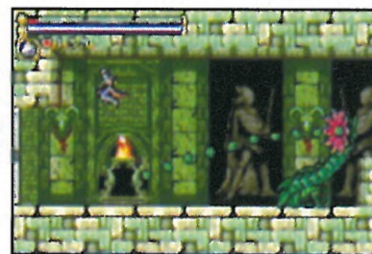
Una vez en el juego, el concepto sigue siendo el mismo de siempre: de vuelta en Transilvania, debemos repartir "cera" con nuestro látigo a todos las criaturas y "no muertos" que se crucen entre nosotros y el malvado Conde Dracula, que por lo que se ve no se muere "ni p'atras". Y sin embargo, el desarrollo ha variado notablemente desde la anterior entrega de Game Boy, inclinándose, al igual que la versión para PlayStation, por un mapeado gigantesco sin división en fases. Este detalle, unido a la cantidad de habitaciones ocultas y vías alternativas que están repartidas por el castillo, nos harán explorar una y otra vez los mismos lugares para descubrir nuevas sorpresas. Además, Nathan (un nuevo protagonista que se une a la saga de los Belmont) va adquiriendo habilidades especiales a lo largo del juego, tales como correr, escalar, empujar objetos... imprescindibles para abrir nuevas zonas del castillo.

En fin, que si conocíais «Simphony of the Night» de PSOne, vais a tener sensaciones muy similares con este cartucho, y lo bueno es que éste os lo podéis llevar encima a todas partes. Una aventura larga, mucho más profunda de lo que estábamos acostumbrados en Game Boy Color, que hace que Konami entre en el catálogo de GBA por la puerta grande. Y lo más difícil: ha conseguido que «Circle of the Moon» esté a la altura de las mejores entregas de la serie.

Jose María Cobas







Los enemigos son viejos conocidos de anteriores entregas: momias, vampiros, plantas venenosas...



Como ya es tradicional, el látigo es nuestra arma principal, pero también tendremos agua bendita, puñales y muchas más.

- Tipo: **Acción**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**



Cuando liquidemos a los enemigos finales seremos recompensados con habilidades especiales, imprescindibles para continuar.

El Tarot cambiará tu destino



A lo largo del juego los enemigos nos "facilitarán" cartas mágicas de dos tipos: acción o atributo. Combinándolas por parejas, Nathan adquirirá poderes especiales como este llameante látigo. Lo bueno es que ofrece muchas combinaciones posibles que tenemos que descubrir nosotros mismos.

Alternativas:

Game Boy ya contaba con dos adaptaciones de la saga de Konami, pero no se acercan ni de lejos a la calidad de «Circle of the Moon». Teniendo la nueva consola, merece la pena que obviéis los dos juegos anteriores y os lancéis sin pensarlo a por este gran cartucho.



Al igual que en «Symphony of the Night» nuestro protagonista irá aumentando de nivel destruyendo bichos.

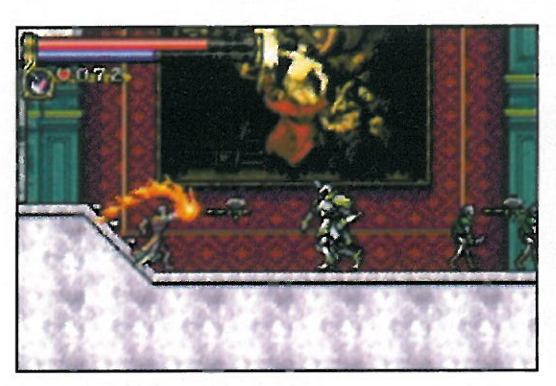


Más de una vez acabaremos envenenados por algún despreciable... Ya sabéis, curarse o morir.

El origen de una saga mítica

Para los que lleguéis de nuevas a esta serie de Konami, aquí tenéis una pantalla de «Vampire Killer» para MSX, el juego que inauguró la saga Castlevania en el ya lejano año 1985. Cómo pasa el tiempo... (sniff).

«Castlevania» INAUGURA el catálogo de GBA con un desarrollo "marca de la casa" y una realización técnica ESPLÉNDIDA.



Aunque mantenga las tradicionales 2D y el scroll lateral, este juego alcanza un estupendo nivel gráfico.



Además de resultar muy numerosos, los seres de ultratumba visten de gala para su resurrección portátil.

Gráficos: 86

Personajes detallados, con buenas animaciones y sobre todo muy variados. Destacan especialmente los planos de scroll múltiple y los sprites de los enemigos finales, realmente alucinantes.

Sonido: 90

Una banda sonora en la onda gótica característica, es decir, sublime, se combina con efectos de sonido perfectamente digitalizados. Resucita la terrorífica ambientación de la saga.

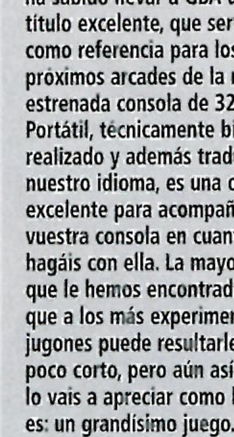
Jugabilidad: 86

La jugabilidad es "marca de la casa" gracias a un desarrollo rápido y a las abundantes zonas de plataformas. El salto diagonal es lo único que ofrece algún problema.

Diversión: 84

Los más exigentes puede que lo encuentren un "pelín" corto, pero su desarrollo no lineal y la cantidad de lugares ocultos del cartucho lo compensan.

Opinión:



Manteniendo el desarrollo tradicional de la saga, Konami ha sabido llevar a GBA un título excelente, que servirá como referencia para los próximos arcades de la recién estrenada consola de 32 bits. Portátil, técnicamente bien realizado y además traducido a nuestro idioma, es una opción excelente para acompañar a vuestra consola en cuanto os hagáis con ella. La mayor pega que le hemos encontrado es que a los más experimentados jugones puede resultarles un poco corto, pero aún así todos lo vais a apreciar como lo que es: un grandísimo juego.



- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **8.990**
- Jugadores: **1** **(TP)**
- Idioma: **Castellano**

Por Rayman no pasan los años...





Efectivamente. El mismo plataformas que hace unos años batía récords en PlayStation es el que recibe ahora GBA. Ligeramente inferior a nivel técnico, claro está, pero exactamente igual en el desarrollo, que no es moco de pavo.

Los que ya conozcáis las aventuras de Rayman sabréis que, además de sus secuelas tridimensionales, el personaje creado por Michel Ancel pasó en su momento por consolas como PlayStation o Saturn. Ahora, y como muestra del poder técnico de Game Boy Advance, llega una conversión casi idéntica al original en que las únicas diferencias destacables descansan en un apartado sonoro algo pobre con respecto al de sus antecesores (dejando a un lado las capacidades técnicas de la máquina). De todas formas, las cualidades que han hecho famoso a Rayman vuelven a estar presentes en esta versión portátil. Ya sabéis, plataformas, muchas plataformas (y más), decenas de enemigos, una curva de dificultad muy ajustada (difícil de por sí) y una acabado artístico impecable. ¿El objetivo? Indudablemente el mismo, encontrar la salida de cada nivel y liberar a los Electoons, ya que cuantos más rescatemos, mayor porcentaje de juego completado obtendremos.

Para ello contamos con la ayuda de Vetilla, una bruja que nos irá premiando con nuevas habilidades según avancemos en el juego. Y, aunque no lo creáis, ya está todo dicho. ¿Os parece poco? Bueno, evidentemente no estamos ante un plataformas revolucionario, y su desarrollo es de lo más clásico. Pero basta con echar un vistazo a las pantallas para descubrir un sobresaliente uso de la paleta de colores, a lo que hay que añadir las estupendas animaciones del protagonista. El desarrollo, por su parte, se presenta largo y equilibrado, todo ello encaminado a devolvernos a la auténtica edad de oro de las plataformas. Rayman no merecía menos, desde luego.



El colorido es impresionante, nada menos que el mismo de la versión PS.



Vetilla es la encargada de dotarnos de nuevas habilidades para que podamos rescatar a los Electoons.

Gráficos:	87
Sonido:	70
Jugabilidad:	85
Diversión:	85

Opinión:

«Rayman» no ha cambiado un ápice con su salto a Game Boy Advance. Su psicodélica ambientación encierra un plataformas de toda la vida, aunque con una calidad técnica sorprendente, que es prácticamente un calco de la de PlayStation. «Rayman» demuestra que sigue en plena forma, en 2D, pero tan divertido como siempre.

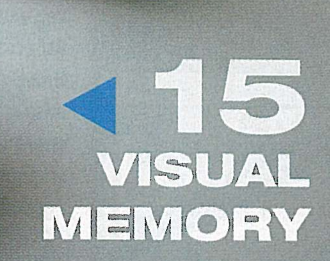
Valoración 85

CONCURSO Dreamcast™

¡PARTICIPA Y GANA!



1 DREAMCAST









BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "CONCURSO DREAMCAST JULIO".

2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán tantas cartas como premios hay siendo la asignación de los premios de forma aleatoria. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de Junio hasta el 27 de Julio de 2001.

4/ La elección de los ganadores se realizara el 30 de Julio de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Septiembre de 2001 de la revista Hobby Consolas.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos. Válido sólo en territorio español.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Sega y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

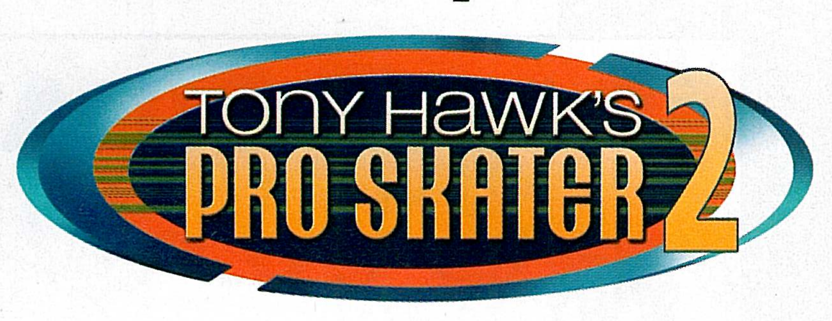
LOCALIDAD:

PROVINCIA:

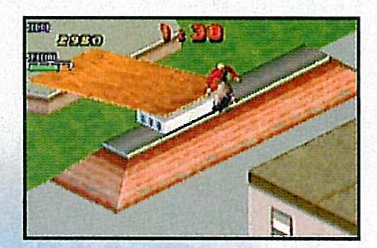
CP: TELÉFONO:

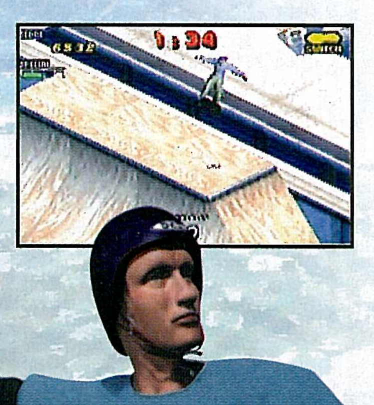
¡Pero sigo siendo el rey...!

Después del entusiasmo despertado por el anuncio de «Tony Hawk» para Game Boy Advance, todos nos preguntábamos cómo iban a conseguir trasladar a una portátil toda la jugabilidad del rey del monopatín. La respuesta no se ha hecho esperar: a la perfección.









Que GBA no tenga la capacidad para gestionar polígonos de PlayStation no ha supuesto ningún inconveniente para que el simulador de skateboarding por excelencia se haga por fin portátil (dejando a un lado la dudosa conversión que llegó a Game Boy Color). El mayor acierto ha sido un cambio de perspectiva - de las 3D a un escenario isométrico - que se ha resuelto gracias a un sencillo efecto de transparencia que nos libra de ángulos muertos. Y una vez acostumbrados a su nuevo aspecto, la verdad es que «Tony Hawk´s Pro Skater 2» conserva el mismo sistema de control y la enorme diversión que le han encumbrado en las plataformas más "grandes".

Quienes estén familiarizados con los juegos anteriores volverán a encontrarse con los botones principales de salto y "grind" aunque, como es lógico, las piruetas se han trasladado a los L y R, dejando "cojo" el control de PS, que utilizaba dos botones más.

Sin embargo, la jugabilidad no se ha resentido por el cambio, y después de acostumbrarnos a utilizar las sombras como referencia no habrá reto, de los 10 de cada nivel, que se nos resista. Además, el hecho de que se hayan "caído" el editor de pistas y el multijugador no afecta en absoluto a un cartucho que es capaz de entretenernos durante mucho tiempo gracias a las zonas y bonificaciones ocultas.

¿DE VERDAD ES UNA PORT´ATIL?

Pero todavía hay algo que nos ha impresionado más que su capacidad de entretenimiento. El apartado técnico de «Tony Hawk 2» es, con diferencia, el mejor de cuantos hemos probado en esta primera generación de GBA, y aunque resulta abrumador por la suavidad de los movimientos o por un apartado sonoro de otra galaxia, es en las animaciones donde pone el recién estrenado procesador de 32 bits a plena potencia. Ver a los patinadores es toda una delicia, especialmente por la enorme variedad de maniobras disponibles, y todo gracias a la recreación de pequeños modelos poligonales que incluso ha permitido que se implementen diferentes secuencias para las caídas.

«Tony Hawk´s Pro Skater 2» no es sólo el título más impresionante de esta primera hornada de cartuchos para Game Boy Advance, sino que se ha convertido en una alucinante muestra de lo que la consola va a ser capaz de brindarnos en un futuro no muy lejano.

David Martínez



Los escenarios son muy parecidos a los que aparecían en las primeras versiones de «Tony Hawk 2», incluso en la colocación de las zonas ocultas de cada nivel.



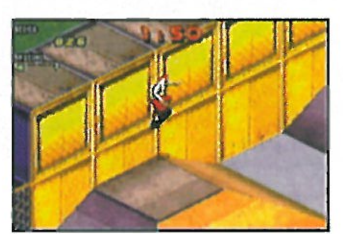
Aún con dos botones menos, el control sigue siendo uno de los puntos fuertes de «Tony Hawk 2».



- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Igualito que su padre

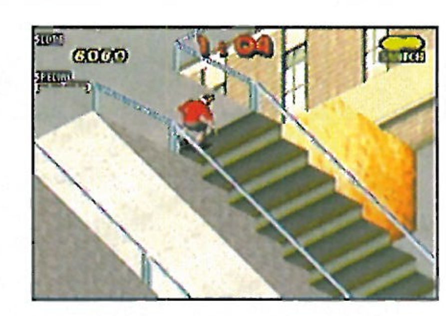




Todavía no nos lo creemos. El cartucho de GBA es increíblemente parecido a la versión de PS -como se aprecia por estas pantallas- y sólo la generación tridimensional de los escenarios (en PlayStation) marca una verdadera diferencia.

Alternativas:

«Tony Hawk'2» no tiene competencia, ni por género ni por calidad, en el recién nacido catálogo de la portátil de 32 bits. Una gran opción para inaugurar vuestra GBA.



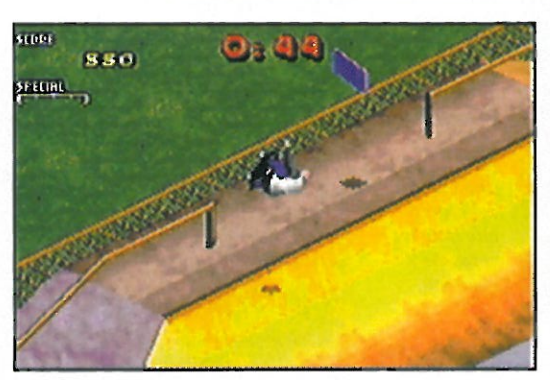


La generación 3D de los patinadores permite que incluso los podamos rotar con L y R en la pantalla de selección de personaje. ¿Para cuándo los efectos de luz?

Cada patinador tiene características diferentes, que podemos ir mejorando al invertir los dólares que recojamos en una sesión. Tablas y nuevos combos también están a la venta .



Esta conversión de «Tony Hawk» se convierte en el MEJOR juego de Game Boy Advance en esta primera hornada.





El hombre sin sombra



No es que Tony Hawk se haya vuelto invisible, todo lo contrario. Para evitar ángulos muertos, los elementos situados en primer plano se transparentan al taparnos.



También podemos ejecutar los "wall ride" y "manuals" que eran novedades exclusivas de la segunda parte.

Gráficos: 93

Los movimientos son suaves y los escenarios están perfectamente realizados a partir de los de la versión PS, pero lo más impresionante son unos patinadores 3D que además están excepcionalmente animados.

Sonido: 89

Aunque la consola no es capaz de reproducir las excelentes pistas de audio del original, las melodías están a la altura del espíritu "cañero" del juego.

Jugabilidad: 90

Las limitaciones propias de un menor número de botones no han influido en el sistema de control, aunque la localización de los elementos flotantes puede resultar un poco complicada.

Diversión: 91

Si bien no están todos los circuitos de las versiones superiores, el número de retos, las localizaciones ocultas y un control muy ajustado bastan para mantenernos pegados a la pantalla de GBA.

Opinión:

Son muy pocos los juegos que llegan a sorprendernos del modo en que «Tony Hawk 2» lo ha hecho, y no sólo por su apartado técnico. Más bien se trata del modo en que ha sabido conservar la esencia del original, tanto por el sistema de control como por la enorme diversión que proporciona. Dejando muy claro cuáles son sus principales virtudes, basta con echar un vistazo al juego en movimiento para darse cuenta de las enormes capacidades de la máquina, y esto es solo el principio.



- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4 (con cable lin**
- Idioma: **Inglés**

¡Oferta del día!: ¡2x1 en reliquias!

Cada lanzamiento de una consola Nintendo ha ido acompañado de un nuevo juego de Mario, y GBA no podía ser la excepción. Aunque esta vez no es un título realmente nuevo (ni tampoco es uno sólo).



Así es, «Super Mario Advance» es una recopilación de dos viejos títulos de NES: «Mario Bros.» y «Super Mario Bros USA», que llegó a nuestro país hace casi 13 años bajo el nombre de «Super Mario Bros 2» para NES. Pero basta de indagar en el pasado, ya que la versión que nos ocupa ha sufrido importantes mejoras en sus apartados gráfico y sonoro. El juego de GBA incluye escalado de personajes y varios planos de scroll, además de haber mejorado el aspecto de los personajes.
Pero «Super Mario Bros.» sigue siendo en el fondo el mismo de siempre: 20 niveles por los que avanzar hasta la salida liquidando enemigos (esta vez prohibidos los culetazos) con uno de los cuatro protagonistas: Mario, Luigi, Toad y la princesa Peach. Y, por supuesto, el mismo ingrediente "mágico" que ha hecho famosos a estos dos italianos: un desarrollo tan simple como entretenido. Sin embargo, conviene avisar de que ésta es la entrega menos divertida de las aventuras del fontanero, ya que se ha perdido el desarrollo de "correr y saltar" en favor de una gama de movimientos más amplia. Podemos lanzar setas y coger llaves, pero esa misma "complicación" le quita la fluidez de juego a la que estamos acostumbrados.

UN JUEGO ADICIONAL

Respecto a «Mario Bros.» (el segundo juego del cartucho), las diferencias visuales también son grandes. Se han incorporado nuevos fondos y sprites, y los antiguos se han mejorado notablemente, aunque la manera de jugar sólo difiere por la inclusión de modos para 3 y 4 jugadores. ¿Os podéis imaginar, cuatro personajes hambrientos de monedas en un escenario estático? Y todo con un sólo cartucho. Aunque no nos quejamos del resultado final, seguimos sin entender por qué Nintendo ha optado por adaptar dos títulos ya consagrados en lugar de desarrollar un juego totalmente nuevo. ¿Será porque guardan un as en la manga? De todas formas, Mario es una garantía siempre.





Si completamos los 20 niveles obtendremos interesantes sorpresas.



A veces tendremos que encontrar una llave para seguir avanzando. Lo peor no será localizarla, sino librarnos del bichito que hace las veces de guardián.

Todo un clásico de regalo




A modo de "relleno" se ha incluido una versión mejorada de «Mario Bros», cuyo principal aliciente es un divertido modo multijugador . Hasta cuatro amigos podréis luchar por conseguir todas las monedas, y con que uno sólo tenga el cartucho es suficiente.

Gráficos:	83
Sonido:	86
Jugabilidad:	88
Diversión:	87

Opinión:
No hubiera sido un estreno de GBA "como Dios manda" sin la correspondiente aportación de Mario, aunque decantarse por una adaptación mejorada de un juego antiguo no era todo lo que esperábamos. De cualquier manera, es un gran plataformas y además incluye un juego adicional muy divertido para multijugador.

Valoración 86

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **MTO**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2** **(TP)**
- Idioma: **Inglés**

Un garaje de bolsillo

GT ADVANCE CHAMPIONSHIP RACING

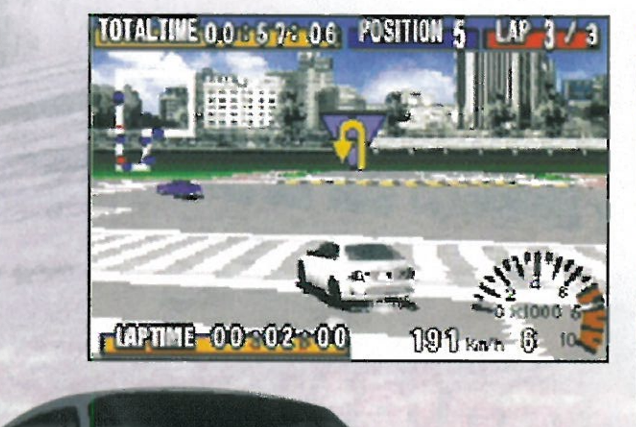
Multitud de coches reales y muchos circuitos conforman el primer título de "simulación automovilística" para GBA. Sus influencias: «Gran Turismo», y el resultado no está mal para empezar.

Que nadie se lleve a confusión por el título: «GTA» no es, ni mucho menos, una adaptación del juego de Poliphony Digital para PlayStation. Es un cartucho de otra compañía, totalmente nuevo para la portátil de Nintendo, aunque puede decirse que muchas de sus opciones recuerdan al "rey" de la simulación. En su haber encierra la friolera de 48 coches reales de 8 conocidas compañías japonesas, entre las que se encuentran Suzuki, Honda, Mitsubishi y Mazda, 5 modos de juego, y la nada despreciable cifra de 32 circuitos.
Muy bien en cuanto a opciones, pero la prueba de fuego llega cuando nos ponemos al volante.
A la hora de correr se ha optado por la utilización del famoso Modo 7, lo que no garantiza los resultados, ya que ni por velocidad ni por la distancia al horizonte se puede comparar «GTA» con «F Zero Maximum Velocity». Además, su estilo de conducción es un tanto artificioso: se apoya demasiado en el derrapaje, el coche jamás vuelca o se sale de pista y cuando choca con algún competidor, lo repele de forma brusca. Pero bueno, con el tiempo y bastante de práctica, a todo se acostumbra uno.
Sin embargo, el principal problema que le vemos es que, aunque tiene bastantes modos de juego, les falta mayor variedad, como la obtención de carnets o algún tipo de carrera especial. En resumen, el punto fuerte de este cartucho radica en la gran variedad de coches y circuitos que posee, pero a nivel de juego no termina de demostrar que es un título de nueva generación, porque tiene demasiadas carencias.



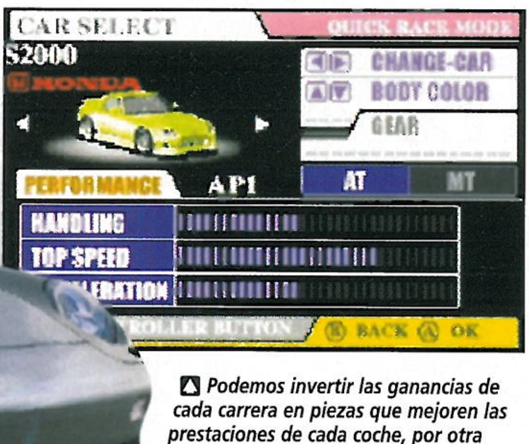








El nivel de dificultad depende en gran medida de lo que tardemos en adaptarnos al extraño comportamiento de nuestro vehículo.



Podemos invertir las ganancias de cada carrera en piezas que mejoren las prestaciones de cada coche, por otra parte, el único modo de ganar.

Gráficos:	79
Sonido:	80
Jugabilidad:	67
Diversión:	69

Opinión:

GBA recibe su primer juego de velocidad sin sorprender ni por jugabilidad ni por acabado técnico, aspectos imprescindibles en un juego de sus características. Sus numerosos coches y circuitos, junto con el multijugador, salvan el cartucho, si bien no consiguen convertirlo en el bombazo que esperábamos.



Plumas, helicópteros, agobiantes pasillos y un concepto irresistible protagonizan este puzzle que Nintendo ha preparado para el lanzamiento de GBA. Ojo al pato.

El pato que no sabía volar

KURU KURU KURURIN







Nuestro pato pilota un helicóptero, que es el palo que veis en todas las pantallas. Ese palo hay que guiarlo por unos escenarios estrechos sin tocar las paredes.

El extraño nombre de este juego es también el de su protagonista, un pato muy valiente que tiene, como buen aventurero, carnet de piloto de helicópteros. Un buen día un amigo le pide ayuda porque ha perdido a sus chicos mientras daba un vuelta por el campo y cree que KuruKuru y su helicóptero (de dos aspas) pueden ayudarle a encontrarlos. He aquí el argumento del juego, y he aquí su principal baza: la originalidad. Olvidaos de carreras, disparos y explosiones. Las aspas de nuestra nave (lo único que se ve en el juego del helicóptero) giran sin parar mientras avanzamos por los estrechos pasillos de cada escenario, y como comprenderéis, chocarse con las paredes nos resta energía. Resumiendo, que tendremos que calcular "a ojo" el momento adecuado para avanzar, teniendo en cuenta la longitud y amplitud de las curvas, y la dirección en la que giran. Pero no os dejéis intimidar por tanta parafernalia: aprender a jugar es cuestión de segundos, y avanzar depende de nuestra habilidad y precisión. Además, los primeros niveles conforman un cursillo intensivo de vuelo, necesario para aprender todos los secretos que guardan los escenarios.

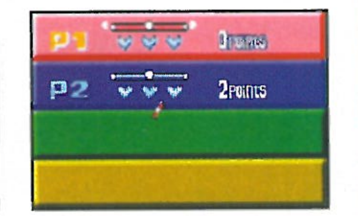
Para añadir variedad al desarrollo, cada nivel está plagado de ítems, minas, rutas alternativas y, obviamente, los patos extraviados. Ni más ni menos que diez pequeños plumíferos por fase. Pero si lo nuestro son los retos rápidos, el modo "Challenge" pone a nuestra disposición la considerable cifra de 50 niveles a superar en el menor tiempo posible. Y si tenéis tres amigos con GBA (¿y quién no?), con un sólo cartucho podréis retarlos en los susodichos niveles.

Está claro que los gráficos no son su fuerte, pero tampoco los necesita. Nintendo ha apostado claramente por la diversión, y la jugada le ha salido redonda.



Em-pata-dos





«KuruKuruKururin» permite hasta 4 jugadores simultáneos con un sólo cartucho, 4 consolas y el correspondiente cable Link. La competición resulta aún más emocionante que el modo aventura en solitario, y además disponemos de 50 escenarios para jugar contrarreloj.



El modo aventura nos lleva de una aparte a otra de la isla en busca de los patos perdidos. Menos mal que tenemos un helicóptero porque el viaje es largo.

Gráficos:	55
Sonido:	75
Jugabilidad:	86
Diversión:	75

Opinión:

No podía faltar un buen puzzle para acompañar a Game Boy Advance en el día de su lanzamiento. Y «Kuru Kuru» es, en su género, uno de los más originales por concepto y realización. Sencillo y adictivo, sólo se echa en falta que el desarrollo algo más de profundidad, porque termina haciéndose un poco repetitivo.

Valoración 76

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4** **(TP)**
- Idioma: **Inglés**

Despegando fuerte

F-ZERO MAXIMUM VELOCITY

Hace más de diez años que «F-Zero» salió a la calle, convirtiéndose en poco tiempo en una compra ineludible para los usuarios de Super Nintendo. Ahora, la versión "Advance" hace honor a su predecesor superándolo como nunca hubiéramos podido imaginar.



Los circuitos están plagados de atajos, rutas alternativas y, consecuentemente, de cruces como este. Mucho cuidado...

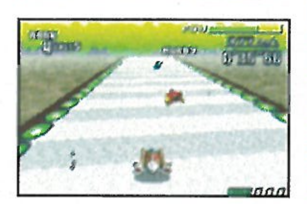


Para no perder velocidad al aterrizar en los saltos, podéis nivelar pulsando abajo.

Ambientado 25 años más tarde que su homónimo de 16-bits, «Maximun Velocity» tiene poco que ver con el «F-Zero» que los usuarios de Super Nintendo jugaron en su momento. Conserva los modos práctica y Grand Prix (aunque por fin vamos a poder disfrutar de un modo multijugador de hasta 4 participantes), pero sus 15 circuitos son ya exclusivos para GBA y pueden recorrerse a bordo de 4 vehículos también nuevos.
Eso en cuanto a opciones, porque a la hora de correr, la versión portátil resulta también superior al original. Si algunos pensaban que la sensación de velocidad conseguida en el juego de SNES era mareante, no podéis imaginar lo que es ver correr a una nave a a más de 500 Km/h en una pantalla de 2,9 pulgadas. Alucinante.
Manteniendo una tasa de imágenes por segundo altísima podemos contemplar en pantalla hasta cinco vehículos al mismo tiempo, minas, explosiones y enormes escenarios sin que se produzca ralentización alguna. Y no creáis que por ello la dificultad del juego se dispara. Todo lo contrario, «F-Zero» es uno de los juegos que más adicción puede levantar entre los amantes de la velocidad. Su ajustado control, que se beneficia de los botones L y R para virar, unido a unos circuitos llenos de caminos alternativos y trampas, imprimen a las competiciones cierto toque de estrategia que convierten a «F-Zero», al igual que ocurrió en SNES, en la mejor expresión de la velocidad, ahora portátil.

Modo Multijugador





En este modo podréis enfrentaros a tres amigos en un circuito y con la misma nave, con un sólo cartucho. Pero la fiesta y los "piques" surgen al conectar 4 consolas con sus cartuchos. Dispondréis de todos los circuitos y naves iniciales más las que halláis desbloqueado. Divertidísimo.







Los enemigos no cesarán en su intento de echarnos contra los bordes de la pista.



Gráficos:	90
Sonido:	86
Jugabilidad:	88
Diversión:	89

Opinión:
Su increíble sensación de velocidad, realización técnica y el "pique" que puede producir al descubrir sus múltiples secretos, pueden convertir este cartucho en la referencia para cualquier juego de velocidad. Aún así, es pronto para hablar de las capacidades técnicas de Game Boy Advance, pero si éste es un de sus primeros títulos, esperamos con ansias los futuros "grandes lanzamientos".



Valoración 88

CON ESTA PISTOLA EN TUS MANOS NO HABRÁ VIDEOJUEGO QUE SE TE RESISTA



Compatible PS & PS2
Sega Saturn
GunCon®

Oficial & auténtica réplica
de la legendaria
Desert Eagle .50AE israelí

Modelo peso pesado (585 grams)
Blow Back® System
Single & Full auto fuego
Manual & Autocarga

CYBERGUN™



DESERT EAGLE®
.50 AE

Las marcas y los logos utilizados son propiedad de sus recpectivas compañías

3P, vision of brands



www.cybergun.com



www.3psa.com

Softair España, Calle Casas y Amigo, 21
08913 BELLATERRA (BARCELONA)
TEL : 93 591 23 33 - FAX : 93 591 23 55



Otros lanzamientos

Asterix Juegos Disparatados



■ INFOGRAMES ■ PARTY GAME
■ 4.990 PTAS. ■ TP

Los galos más irreductibles del cómic se pasan a los minijuegos para ofrecernos muchas horas de diversión en un gran modo multijugador. Técnicamente muestra un buen nivel y el control está bien ajustado.

Más divertido que la mayoría de los party games, aunque corto.



Dexter Laboratory: Robot Rampage



■ BAM ■ PLATAFORMAS
■ 5.990 PTAS. ■ TP

Una vez más los inventos de Dexter están fuera de control, y esta vez son nada menos que un ejército de robots a los que desconectar a lo largo de los interminables pisos de este clon de «elevator action». Se vuelve aburrido.

¿Para cuándo un Vaca y Pollo o un Johny Bravo?

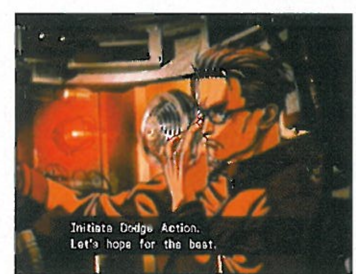


Ring of Red









■ KONAMI ■ ESTRATEGIA
■ 9.990 PTAS. ■ +16 AÑOS

En parte gracias a una prodigiosa ambientación -repleta de guiños históricos extraídos de la Segunda Guerra Mundial- y en parte por un desarrollo innovador que combina la estrategia por turnos con combates "pseudo simulados", «Ring of Red» se ha convertido en auténtico paradigma de la estrategia por turnos en PS2. Es cierto que requiere paciencia, pero el juego de Konami nos compensa después con vibrantes enfrentamientos entre Mechas, en los que además de nuestra inteligencia, la habilidad con el mando cobra un importante papel. Es un poco complicado, pero merece la pena.

Un juego largo y muy entretenido que, como mandan los cánones de la estrategia, requiere dedicación y tiempo para dar lo mejor de sí.

FurFighters Viggo's Revenge







■ BAM ENTERTAINMENT ■ ACCIÓN
■ 9.990 ■ +13 AÑOS



Varios meses después de haberse peleado en DC, estos agresivos ositos de peluche se trasladan a PS2 con una conversión casi igual a la de la consola de Sega. Las escasas novedades se centran en el nuevo estilo gráfico de los personajes "a lo Jet Set Radio", algunas localizaciones nuevas, y un armamento ligeramente renovado. El resto ya lo conocéis: muchos disparos y algún que otro puzzle a lo largo de más de 30 niveles en los que la acción es siempre la principal protagonista.

Se trata de un juego largo y muy entretenido, pero que resulta mucho menos impactante y novedoso que otros títulos del catálogo de PlayStation 2.



Lego Island 2



■ CRAWFISH ■ AVENTURA
■ 5.990 PTAS. ■ TP

Basta con unas cuantas horas a los mandos para darse cuenta de lo entretenido que resulta ser repartidor de pizzas, especialmente si los gráficos son tan vistosos y el cartucho se deja jugar de este modo.

Una aventura apta para todos los públicos y bien realizada.

Mission Bravo



■ MATTEL ■ ESTRATEGIA
■ 5.990 PTAS. ■ +13 AÑOS

Los "minivehículos" militares nos brindan la oportunidad de jugar a la guerra controlando por turnos los vehículos de nuestra unidad. Gráficos sencillotes para una buena estrategia.

Una idea interesante para un género que no se prodiga en GBC.

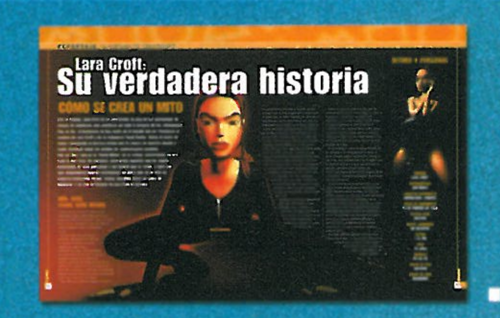




TOMB RAIDER
Lara se estrena en la gran pantalla



Tomb Raider
LA SIGUIENTE GENERACIÓN



Lara Croft:
Su verdadera historia

Otros lanzamientos

4x4 Evolution



■ TAKE 2 ■ VELOCIDAD
■ 8.990 ■ TP

Incontrolable simulador de todoterrenos donde resulta difícil hasta adivinar por dónde discurre el circuito. Ni unas infames perspectivas ni unos competidores excesivamente preparados lo hacen divertido.

Más que diversión, 4X4 Evolution provoca vergüenza ajena.

Top Gun



■ TITUS ■ SHOOT'EM UP
■ 5.990 PTAS. ■ +13 AÑOS

Directo heredero de los Strike, Top Gun utiliza una perspectiva isométrica y unas cuidadas escenas de intro antes de cada nivel para trasladarnos a un shoot ém up de control asequible y mucha diversión.

Se puede ser original y conservar la diversión propia del género.



Wacky Races



■ INFOGRAMES ■ VELOCIDAD
■ 9.490 PTAS. ■ TP

"Los Autos Locos" dan el salto a PS2 con una conversión exacta del juego que hizo estragos en Dreamcast hace casi un año. Carreras locas con "cell shading" (la técnica gráfica de «Jet Set Radio») protagonizadas por Pier Nodoyuna y compañía, que estallan en el modo multijugador y además cuentan con un impresionante catálogo de circuitos. Y por si no bastase con eso, cuenta con corredores y circuitos ocultos para rato. Lo mismo, pero igual de bueno.

Las mejores carreras locas de DC se convierten también en imprescindibles para los usuarios de PS2, que encontrarán en él el mejor representante del género.

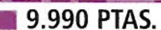


Gift









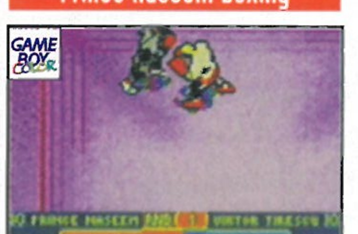
■ CRYO ■ PLATAFORMAS
■ 9.990 PTAS. ■ TP

No es el primer primer plataformas salpicado de puzzles que llega a PlayStation 2, pero «Gift», además de contar con un desarrollo muy original, lleva a cabo uno de los tratamientos de luces y sombras más cuidados del género. Enemigos de muy elevada IA y un buen número de niveles, más de 70 en total (aunque no muy largos) se encargan de ponerle las cosas difíciles a un diablillo, que a su favor sólo tiene su capacidad de salto (con un punto de mira para "apuntar" en las caídas) y los poderes que le dan unos diamantes especiales. Mención especial para la resolución de puzzles mediante la iluminación o la persecución de sombras, lo que en alguna ocasión puede disparar el nivel de dificultad y dejarnos atascados.

Un gran juego de plataformas que además cuenta con un apartado visual de última generación. Nos ha gustado mucho el atrevido diseño de los puzzles.



Prince Naseem Boxing



■ THQ ■ DEPORTIVO
■ 5.990 PTAS. ■ +13

Gracias a la cámara cenital y a un control que asigna cada uno de los puños a un botón, Prince Naseem consigue ser jugable sin renunciar a cierto toque de simulación. Eso sí, el aspecto visual flojea.

Una manera diferente de ver el boxeo que consigue entretener.

Portal Runner

■ 3DO ■ PLATAFORMAS
■ 5.990 PTAS. ■ TP

Los incombustibles Army Men protagonizan un enésimo juego de plataformas, tan insulso como sus predecesores de acción, pero con el ¿aliciente? de viajar a otras épocas. Más te vale dejar que pase de largo.

Ni técnica, ni diversión, ni historia. Mejor en el cesto de los juguetes.



Rocket Power



■ THQ ■ DEPORTIVO
■ 5.990 PTAS. ■ TP

Otros personajes de dibujos animados que se lanzan al catálogo de Game Boy, esta vez con el trasfondo de los deportes extremos. La diversión se reduce pronto a ver cómo se caen de sus skates y tablas de surf.

Pobre en cada uno de sus apartados, aunque muy original.



Tweety and the Magic Gems



■ KEMCO ■ PARTY GAME
■ 8.490 PTAS. ■ TP

Los personajes de la Warner debutan en GBA con un "party game" de mediocre nivel técnico. Las pruebas, que van desde carreras, a "simones", pasando por los "machacabotones", logran salvar los fallos técnicos.

Gráficamente resulta flojo para GBA, pero consigue entretener.

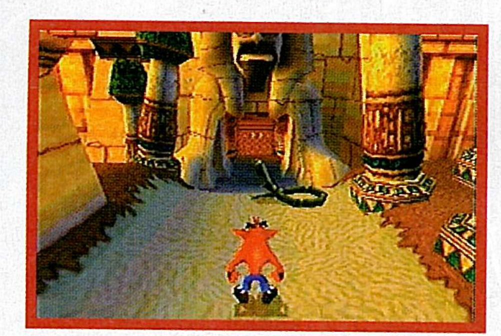




CONCURSO
ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE
SORTEAMOS
20 JUEGOS
10 ESTATUAS
10 CAMISETAS
BUSCA LAS 5 DIFERENCIAS
INFOGRAMES
GAME BOY COLOR
PS2
Dreamcast
PlayStation
BASES
1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Hobby Consolas, Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "ALONE IN THE DARK".
2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán VEINTE, que ganarán un Juego en el formato elegido. Seguidamente, se seleccionarán otras DIEZ cartas que ganarán un lote de estatua y camiseta. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envien su cupón desde el 25 de Junio hasta el 26 de Julio de 2001.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 27 de Julio de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Septiembre de 2001 de la revista Hobby Consolas.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente para territorio español.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: INFOGRAMES y HOBBY PRESS.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
NOMBRE / APELLIDOS
DIRECCIÓN
LOCALIDAD
PROVINCIA
C.P.
TELÉFONO
FORMATO
PSOne
PS2
Game Boy Color
Dreamcast
DIFERENCIAS:

Los recomendados

PLAYSTATION


CRASH BANDICOOT 3. Ya queda menos para la vuelta de Crash a PS2, así que no está de más recordar su última entrega plataformera en PS.

ACCIÓN
1. Dino Crisis 2
2. Driver 2
3. C-12 Resistencia Final

ROL
1. Final Fantasy IX
2. Final Fantasy VIII
3. Final Fantasy VII (Plat.)
4. Vagrant Story

FÚTBOL
1. FIFA 2001
2. ISS PRO EVOLUTION 2
3. Esto es fútbol 2

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor U.
3. El Mundo Nunca es...

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Rayman 2
3. Abe's Exoddus

VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Colin Mcrae 2
3. World Touring Cars

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR
5. Alone in the Dark IV

LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Theme Park World
3. Front Mission 3

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. La ruta hacia El Dorado

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2001
2. KO Kings 2001

VARIOS
1. Beatmania
2. Tony Hawk's 2
3. Manager de Liga 2001

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- DRIVER 2
- FIFA 2001
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

DINO CRISIS 2. Por este survival de acción no pasa el tiempo.

FINAL FANTASY IX. El rol en PlayStation sigue siendo cosa de Square.

DREAMCAST


SONIC ADVENTURE 2. El puercoespín azul de Sega celebra su décimo aniversario de la mejor manera posible: con un auténtico juegazo para Dreamcast.

ACCIÓN
1. Jet Set Radio
2. Crazy Taxi 2
3. Super Runabout

ROL
1. Phantasy Star Online
2. Grandia II
3. Skies of Arcadia

VELOCIDAD
1. MSR: Metropolis SR
2. F-1 Racing Champ.
3. Vanishing Point


METROPOLIS STREET RACER.

SHOOT'EM UP
1. Quake III

DEPORTIVOS
1. Virtua Tennis
2. NBA 2K
3. WWS Euro Edition

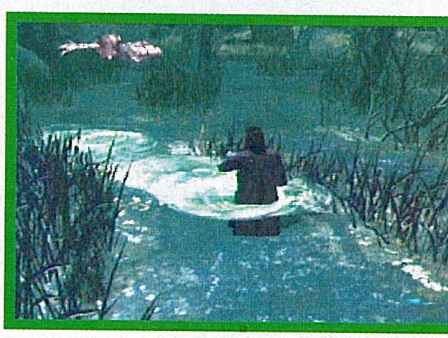
PLATAFORMAS
1. Sonic Adventure 2
2. Sonic Adventure
3. Rayman 2

AVENTURA
1. Shenmue
2. R.E. Code: Veronica
3. Alone in the Dark IV

LUCHA
1. Soul Calibur
2. Dead or Alive 2
3. Marvel vs Capcom 2

VARIOS
1. Chu Chu Rocket!
2. Samba de Amigo

Imprescindibles
- JET SET RADIO
- MSR
- NBA 2K
- PHANTASY STAR ONLINE
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS


ALONE IN THE DARK IV. La terrorífica aventura de de Edward Carnby ha alcanzado el tercer puesto en el podio de honor de su género en Dreamcast.

GAME BOY


METAL GEAR SOLID. Mientras aguardamos pacientemente a que Sons of Liberty llegue a España, ¿qué mejor que ir entrenando en GBC?

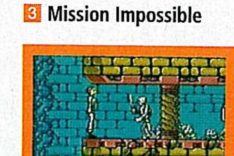
ACCIÓN
1. Metal Gear Solid
2. Perfect Dark
3. Cannon Fodder

DEPORTIVOS
1. Mario Tennis (Color)
2. All Star Tennis (Color)
3. Ready 2 Rumble (Color)

PLATAFORMAS
1. Donkey Kong (Color)
2. Mario Bros DX (Color)
3. Wario Land 3 (Color)

VELOCIDAD
1. Top Gear Rally 2 (Color)
2. F-1 WGP II (Color)
3. Wacky Racers (Color)

AVENTURA
1. Alone in the Dark IV
2. Tomb Raider
3. Mission Impossible


TOMB RAIDER.

ROL
1. The Legend of Zelda (Color)
2. Pokémon Oro y Plata
3. Pokémon Rojo, Azul y Amarillo

LUCHA
1. Street Fighter Alpha
2. X-Men
3. Killer Instinct

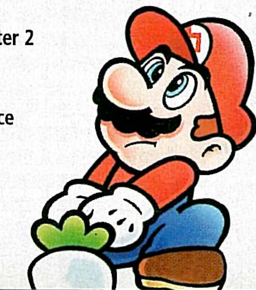
FÚTBOL
1. Ronaldo V-Football
2. Barça Football (Color)

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Pokémon Puzzle Challenge
3. Pokémon Trading Card

Imprescindibles
- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON ORO Y PLATA
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER



1. Tony Hawk Pro Skater 2
2. F-Zero
3. Castlevania
4. Super Mario Advance
5. Kuru Kuru Kururin



NINTENDO 64



POKÉMON STADIUM. Con las Ediciones Oro y Plata en pleno auge, y Pokémon Stadium 2 a las puertas, Pikachu vuelve a estar más de moda que nunca.

VELOCIDAD
1 Excitebike 64
2 Ridge Racer 64
3 Star Wars: Racer

LUCHA
1 WWF Attitude
2 Super Smash Bros
3 Mortal Kombat 4

ACCIÓN
1 Perfect Dark
2 Goldeneye (P. Choice)
3 El Mundo Nunca es...
4 Turok 3

DEPORTIVOS
1 Mario Tennis
2 1080° Snowboarding
3 I. Track & Field

SHOOT'EM UP
1 Rogue Squadron
2 Forsaken

FÚTBOL
1 ISS '98
2 FIFA '99

ROL
1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time
2 Zelda: Majora's Mask

AVENTURA
1 Resident Evil 2
2 Winback
3 Shadowman

ESTRATEGIA
1 Command & Conquer

PLATAFORMAS
1 Super Mario 64
2 Banjo-Tooie
3 Donkey Kong 64

VARIOS
1 Pokémon Stadium
2 Mario Party 2
3 Pokémon Puzzle League

Imprescindibles
- BANJO-TOOIE
- EXCITEBIKE 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- PERFECT DARK
- RESIDENT EVIL 2
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- ZELDA MAJORA'S MASK



BANJO-TOOIE. Las plataformas son el género rey de Nintendo 64, y es que joyas como «Banjo-Tooie» no se ven todos los días...

PS2



ONIMUSHA. Capcom nos introduce en el medievo japonés a través de un gran survival horror en el que espadas y magia os cautivarán sin remedio.

SHOOT'EM UP
1 Unreal Tournament
2 Red Faction

LUCHA
1 Tekken Tag Tournament
2 Dead or Alive Hardcore
3 Kengo

AVENTURA
1 Onimusha

PLATAFORMAS
1 Rayman Revolution

ACCIÓN
1 Zone of The Enders
2 Extermination
3 Oni
4 The Bouncer

VELOCIDAD
1 Ridge Racer V
2 Moto GP

FÚTBOL
1 ISS
2 FIFA 2001

ESTRATEGIA
1 Kessen

DEPORTIVOS
1 NBA 2001
2 KO Kings 2001
3 NBA Street

VARIOS
1 Sky Odyssey

Imprescindibles
- EXTERMINATION
- FIFA 2001
- ISS UMBRO
- KESSEN
- ONIMUSHA
- RAYMAN REVOLUTION
- RIDGE RACER V.
- TEKKEN TT
- UNREAL TOURNAMENT
- ZONE OF THE ENDERS



RED FACTION.





NBA STREET

LA COMPRA DEL MES

PLAYSTATION: Ahora que sabemos que «Tekken 4» está en camino, no vendría mal hacerse con **«Tekken 3»**, que encima es Platinum, para ir practicando.

NINTENDO 64: ¿Que no sabéis con qué pasar el rato este mes? Os lo ponemos fácil: píllate **«Mario Party 2»** y tendrás diversión de sobra hasta el mes que viene.

GAME BOY: Mes de transición para los usuarios de GBC... así que rescata **«Donkey Kong Country»** o **«Perfect Dark»** del baúl de los imprescindibles.

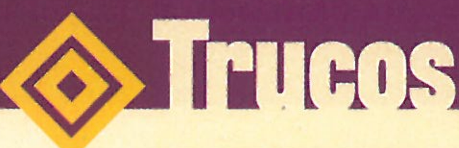
DREAMCAST: La estrella de Sega vuelve con una compra ineludible, **«Sonic Adventure 2»**. Por su parte, los más aventureros no deberían dejar de echar un vistazo a **«Alone in the Dark IV»**.

PLAYSTATION 2: Los amantes del survival horror tienen una cita ineludible con **«Onimusha»**, aunque no son las únicas opciones para esta consola: **«Red Faction»** y **«NBA Street»**.



SONIC ADVENTURE 2

ONIMUSHA



Trucos

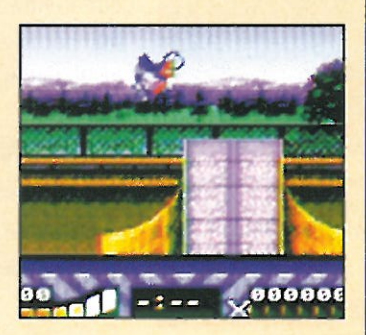
> **¡ENVIANOS TUS PROPIOS TRUCOS PARA «FFIX»!**
> A pesar de la completa guía que publicamos hace cuatro números, resulta sorprendente el hecho de que nos estáis enviando muchos e-mails y cartas no pidiéndonos, sino dándonos trucos para **«Final Fantasy IX»** e incluso versiones anteriores de la saga. Por eso os proponemos un pequeño reto: buscad algún truco, curiosidad o cualquier otra cosa destacable sobre «FFIX» que se nos haya escapado en la guía y mandadnos una carta o un e-mail contándonoslo. El mes que viene publicaremos los más destacables o divertidos. ¡Ánimo, y a buscar!

ROAD CHAMPS

Los simuladores de skateboard, patines y motocross se han prodigado mucho en los últimos tiempos. GBC, para no quedar atrás, presenta ahora uno de bicicletas que colmará las expectativas de los más exigentes. ¿Que queréis trucos? Pues aquí los tenéis...

TODOS LOS MODOS AL DESCUBIERTO
Ve a la pantalla de passwords e introduce "QGF7". Con esta sencilla contraseña habrás desbloqueado todos los modos del juego: Training, Career y Tournament.





CRAZY TAXI

¡Here we go! La presencia de Sega en PS2 es ya una realidad, y toda la diversión del arcade de conducción más alocado ha sido trasladada a la 128 bits de Sony. Preparaos para vibrar con sus carreras contra el reloj, sus exigentes clientes... pero sobre todo para los trucos.

MODO EXPERTO
Si crees que ya lo has visto todo en este juego, ve al menú principal y mantén presionados L1 + R1 + Start hasta el momento en que aparezca la pantalla de selección de personaje. Entonces pulsa el botón ✖ para escoger el modo de juego y la variación. Aparecerá la palabra "Expert mode" en la esquina inferior izquierda. ¡Ahora no habrá flechas que os indiquen!

MODO ANOTHER DAY
Dirígete a la pantalla de selección de personaje, mantén presionado por un momento el gatillo R1 y suéltalo. Entonces, vuelve a mantener R1 y pulsa ✖. Aparecerá el mensaje "Another Day". Con ello, varias localizaciones serán modificadas.

NUEVAS VISTAS
Comienza en los modos Arcade u Original. Mantén presionados L1+R1 y pulsa ● en el controlador 2 para cambiar de vistas. Así podrás jugar en primera persona. Si mantienes L1+R1 y luego pulsas ■ en el control 2 podrás ver un velocímetro. Además, L1+R1 y ▲ en el controlador 2 activan una panorámica. Por último, L1+R1 y ✖ en el controlador 2 resetean a la vista normal. Si aquí hay para todos, oiga.









INCREDIBLE CRISIS





La variedad de situaciones a las que nos enfrentaremos con este juego es increíble. Para llegar al cumpleaños de la abuela tendremos que pasar toda clase de minijuegos maquillados con un estilo manga de los que tanto os gustan. Ah, ¿que no os gustan? Pues a ver si estos trucos lo arreglan.



MODO CABEZÓN
Por supuesto, no podía faltar este modo. Para activarlo presiona arriba o abajo en el controlador dos en mitad del juego.

MODO PLANO
Pulsa ← o → en el controlador dos cuando estés ya metido en la partida.

EFECTOS DE SONIDO GRACIOSOS
Pulsa ✖, ▲, ■ o ● en el controlador dos mientras estés jugando.

CONFIDENTIAL MISSION

Si quieres abrir los secretos que se esconden en este arcade de disparos, tienes que seguir los pasos que te indicamos a continuación:

ANOTHER WORLD:
Para poder abrir este modo tienes que superar las pruebas del entrenamiento. Con él consigues que el desarrollo de las misiones varíe en ciertos aspectos.

NUEVO NIVEL EN AGENT ACADEMY:
Cuando superas el modo Another World, se abre un tercer nivel de entrenamiento. Cuando superes las nuevas pruebas, Gibson cambiará su arma por la pistola de Dreamcast.

MISSION SELECT:
Cuando hayas superado por completo el modo Historia, podrás elegir la misión que desees.

DISPLAY OFF:
Cuando juegues alrededor de tres horas en el modo Mission o Another World, tus enemigos dejarán de aparecer rodeados del punto de mira que te indica cuándo te van a disparar.

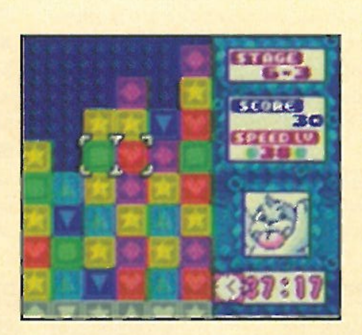






POKEMON PUZZLE CHALLENGE

Algunos rumores dicen que Nintendo planea hacer un simulador de pelota vasca de Pokémon (es bromilla), pero mientras tanto tenemos pinballs, podómetros, juegos de fotografía... y ahora puzzles. La versión de GBC está a un nivel muy alto, que ya es decir con un catálogo tan nutrido como el de esta consola. Bueno y de trucos, ¿qué tal? Pues estupendo, señora.



MODO TURBO
Enciende el juego e inmediatamente pulsa B, A, ←, ← cuando Pikachu sonría en la pantalla de presentación. La velocidad del juego en el modo Marathon será ahora de 99.



MODO INTENSE
Después de completar el modo normal con, al menos, un huevo y teniendo seis Pokémon, ve al modo Challenge y comienza un juego nuevo. Ilumina "Hard" en la pantalla de selección de dificultad. Luego mantén presionado Select y pulsa A. Aparecerá la selección "S-Hard". Ahora ilumínala, mantén presionado Select y pulsa otra vez A. PFinalmente estará disponible el modo "Intense".

DESBLOQUEAR A BELLOSSOM
Juega el modo Challenge para un jugador en el modo de dificultad normal. Derrota a cualquier Gym Leader en menos de 25 segundos antes de llegar a Clair y te enfrentarás a Lass. Si vences, Bellossom será desbloqueado.

DESBLOQUEAR A MARRIL
Juega el modo Challenge en el modo de dificultad normal. Haz un combo de 4 bloques antes de llegar a Clair y te enfrentarás aun entrenador llamado Swimmer. Derrótalo y desbloquearás a Marril.

DESBLOQUEAR A PICHU
Juega el modo Challenge para un jugador en el modo de dificultad normal. Aguanta más de cuatro minutos sin ser derrotado y enfréntate a Pokefan. ¿Ya? ¡Pues Pichu es tuyo!

DESBLOQUEAR A PIKACHU
Como siempre, modo Challenge para un jugador en dificultad normal. Haz un combo de 6 bloques antes de Clair. Vence a Gentleman Pikachu será tuyo.

DESBLOQUEAR A SENTRET
Challenge para un jugador en dificultad normal, consigue un combo de 7 bloques antes de llegar a Clair, y luego supera a Beauty.

DESBLOQUEAR A TOGEPI
Modo Challenge. 1 jugador. Dificultad normal. Combo de 10 bloques antes de llegar a Clair. Vencer a Pokefan.

CARRIER

Los amantes del miedo deben llevar meses saltando de alegría. Cada vez aparecen más exponentes, a los que se une esta aventura de Jaleco, que no es la mejor del catálogo pero cumple su función: que saltéis del susto si entra de repente vuestra madre en el cuarto para daros la leche con galletas. Ahí va una ayudita para hacer más fácil la investigación.

BOMBAS T-7 ILIMITADAS
Los polvorines guardan una grata sorpresa. Las cajas con bombas T-7 se abren todas las veces que sea necesario, no se gastan nunca. La única limitación es la del propio inventario, pues solo se pueden llevar 20 bombas cada vez.



TRUCOS A LA CARTA

JUAN CARLOS PARRA (E-MAIL)
Hola, ¿cómo están? Soy seguidor de su revista desde hace muy poco, tengo una consola Dreamcast de Sega y tengo ***Crazy Taxi****, pero no sé los trucos. ¿Podrían ayudarme? Seguiré comprándola porque me pareció muy importante. Mi nombre es Juan Carlos y vivo en Colombia. Chao y gracias.*
Vaya, con el e-mail mucha gente de fuera de España se anima a escribirnos. ¡Y que siga así! Para Crazy Taxi ya hemos visto un montón de trucos, pero ahí van algunos: Para el modo Experto, mantén pulsados los dos gatillos L y R y el botón Start cuando aparezca la pantalla de selección de personaje. Aparecerá la palabra EXPERT en la pantalla. Para tener diferentes vistas y un velocímetro, presiona el botón Start en un controlador situado en el puerto 3. Presiona el botón A, B o Y en este controlador y podrás cambiar de vistas. Presiona X cinco veces para que aparezca el velocímetro. Si pulsas X una vez más, este desaparecerá. ¡Saludos a Colombia!

ANÓNIMO (E-MAIL)
Soviet Strike *PS.*
¿Ya? Caramba, creo que es el mensaje más corto que hemos recibido nunca. Bueno, pues nada, vamos al grano: en la pantalla de passwords escribe thebigboys y obtendrás munición, vidas, misiles, armaduras y combustible ilimitados. Si introduces la palabra Quaker después de un código de nivel en la pantalla de passwords los enemigos no te dispararán.

AIRAM CABRERA (GRAN CANARIA)
Hola, Hobby Consolas, necesito vuestra ayuda. Soy un poseedor del ***Zone of the Enders*** *y aunque es un juego muy bueno también es complicado. Me encuentro en una zona donde hay que destruir dos generadores EPS, he destruido el primero pero no consigo averiguar como destruir el segundo. Por favor, ayudadme.*
Veamos. Tras destruir el primer generador, sal del túnel y cambia el área a la Global Stage. Dirígete a la ciudad 1 y destruye al escuadrón que te espera allí. Una vez hecho esto, vuelve al túnel y ve por la bifurcación hasta llegar al final, donde se encuentra el Servidor Local. Allí recibirás el programa Raptor Control. Ve a la ciudad 2 para encontrar el Raptor sin control. Tu Raptor de nivel 4 será transportado al EPS 2. Ve primero al túnel y pasa el campo de fuerza. Coge la primera bifurcación y accede al Servidor Local para coger el detector. Así verás un par de "amiguitos" que podrás destruir con el Metatron, aunque resulta mejor volver a la bifurcación y seguir por el camino recto hasta llegar a un final sin salida. Si te fijas, el muro tiene un punto débil, así que dispara sin cortarte un pelo del cogote y vuela hasta el generador, probecito él, pues con unos cuantos disparos habrá pasado a mejor vida.

HÉCTOR LAYA (VALENCIA)
Hola, me llamo Héctor Laya y tengo un gran problema que quería que solucionáseis. Es sobre mis juegos de Super Nintendo. Uno de ellos es ***Terranigma*** *y mi problema es este: En el Castillo Dragón, Mei Lin le dice a Ark que, para salvar a la princesa Naomi, debe buscar una pared que está frente a una estatua impar y yo no consigo encontrarla. Hay tres puertas en la sala principal. ¿Cuál es? Y entrando por esa puerta, ¿qué pasadizo es? Espero que sepáis resolver mi caso; si no, ahora váis y lo cascáis.*
Hombre, si hay que resolverlo, se resuelve. Pero resolverlo "pa

TRUCOS A LA CARTA

ná" es tontería. ¡Caramba, Terranigma, qué tiempos aquellos! La solución es sencilla, hijito. Vuelve a la entrada del castillo. Ve por la ruta de la izquierda y sube las escaleras y entra por el portón. La sala parecerá bloqueada, pero utiliza los 6 objetos que hay en la misma y lánzalos a todas las luces, de manera que la puerta se abra. En la siguiente sala observa la estatua impar que hay frente a tí. Usa el interruptor y la puerta se abrirá. Lo de la sala principal no está relacionado directamente con la estatua.

JUAN MIGUEL (E-MAIL)

*Hola, me llamo Juan Miguel y os leo desde el número 35 (me arrepiento de no haberla comprado desde el número uno). Hasta ahora me habéis solucionado todas mis dudas pero me he encontrado con una que no habéis comentado o no he leído. Necesito trucos para el **Gekido**. Muchas gracias por atenderme, un saludo desde Las Palmas de Gran Canaria.*

¡Qué casualidad! Si tenemos un montón de trucos para él! Para jugar como Akujin acaba el modo "Urban Fighters" en el modo de dificultad Hard. Para manejar a Gorilla termina este modo pero controlando a Travis y a Michelle. Para pasar de nivel, pulsa al mismo tiempo Select+Start en el modo ya mencionado. Por último, para acceder al modo Esqueleto, alcanza una puntuación con la que puedas poner tu nombre en la lista de récords. Pon como nombre BONECRACK y ve al menú de opciones, donde estará disponible la nueva posibilidad.

SAMUEL RAMÓN ORTEGA (MÁLAGA)

*Hola a todos los que formáis Hobby Consolas, me llamo Samuel y tengo un problemilla con **Sonic Adventure**. Me lo he terminado con todos los personajes, pero ahora aparece uno nuevo, Super Sonic. Al comenzar con él, aún no está transformado y luego Tails dice que Angel Island se está cayendo otra vez, pero cuando llego allí no ocurre nada. ¿Qué tengo que hacer?*

Buff, bueno, hasta ver la conversión de Super Sonic aún queda un poco. Nada más tomar el control de Sonic, dirígete a Angel Island. Encuentra a Knuckles y Eggman cerca del templo de la Esmeralda Maestra. Cuando hable Knuckles, Tikal transportará a Sonic al pasado. Deja que pasen los acontecimientos y vuelve al presente junto con Chaos gracias a Tikal. Ve al bosque de lluvia de las Mystic Ruins. Aparecerán unas secuencias automáticas, donde se muestra que sonic y Tails encontraron la Esmeralda del Caos y luego Chaos la roba y Station Square es destruida por Perfect Chaos. Tikal aparecerá de nuevo y se unirán los otros cinco personajes. Ellos dan las Esmeraldas a Sonic. Tails hablará sobre ellas y, finalmente, Sonic se transformará. A partir de aquí... bueno, compruébalo tú mismo, ¿no?

CARLOS DEL CASTILLO (E-MAIL)

*Hola, soy Carlos de Toledo y mi pregunta es si me podíais dar algunos trucos del **Silent Hill**. Muchas gracias.*

Faltaría plus. Ve a la pantalla de opciones y pulsa a la vez L1 + L2 + R1 + R2. El nuevo menú Extra Opions estará disponible. Para otro truco, termina el juego con el final "Good+" (coger el líquido, la llave y salvar a Cubill), empieza otra partida y ve a la calle Levin, dentro del casco antiguo. Entra en la casa de la caseta para perros y en la sala que antes estaba cerrada encontrarás una katana para hacer el samurai por ahí.

DINOSAURIO

Mientras llega «El Emperador y sus Locuras», los dinosaurios son la última creación de Disney. Ya comentamos todas sus versiones hace unos meses (correctitas ellas), pero ahora llega un truco para la de PlayStation.

ELEGIR NIVEL

Saca todas las tarjetas de memoria que hayas insertado en la consola antes de empezar a jugar. Mantén pulsados L1+L2+R1+R2 y luego pulsa ●, ↑ y ✖, todo ello en el menú principal. Sigue presionando los cuatro gatillos mientras aparece el mensaje de que no hay memory cards disponibles y pulsa ■, ↓, ←, → y ■. Si lo haces bien, se oirá un grito de confirmación y a continuación aparecerá la pantalla de selección de fase.





THE BOUNCER

Ay... aquellos tiempos en los que los beat 'em up abundaban en las consolas. Esa etapa hace tiempo que quedó atrás, pero Square no está dispuesta a que esta situación continúe por mucho más. Su última apuesta rebosa adrenalina y calidad gráfica, lo cual va a servir para que muchos deis una nueva oportunidad al noble arte de romper napias. Veamos sus trucos.





SECUENCIA DE VIDEO ESCONDIDA

Para poder verla, llega hasta el final del juego controlando a Sion. Además, cada vez que te pases el juego irás desbloqueando a personajes de bonificación.

DESBLOQUEAR A ECHIDNA

Llega al final del nivel MSD Cargo Train y podrás usar a Echidna en los modos Versus y Survival.

DESBLOQUEAR A DAURAGON

Acábate el juego por tercera vez usando a cualquier personaje. Tras derrotar a Dauragon por segunda vez, en su próxima aparición no llevará camisa. Derrótalo y lo tendrás disponible en los Versus y Survival. Además, en el segundo encuentro aparecerá con un solo brazo. Si le vences, aparecerá su versión en los modos Versus y Survival.

DESBLOQUEAR A DOMINIQUE

Juega al modo Historia hasta que Dominique destruya el grupo de PD-4s y la desbloquearás en los modos Verss y Survival. También estará listo para uso el PD-4.

DESBLOQUEAR A WONG LEUNG

Usa únicamente a Volt o Kou durante todo el juego. Ahora bien, cuando vayas a luchar contra Threw por última vez, selecciona a Sion. Una vez el juego acabe, Sion sufrirá un "flashback". Derrota a Wong Leung y será una nueva opción para el modo Versus.





GAUNTLET: DARK LEGACY





Una saga con tanta solera como esta no ha querido perder la oportunidad de dar el deseado salto generacional. Sus premisas se mantienen inalteradas: acción por un tubo, desarrollo simple pero efectivo y diversión multijugador como mejor baza. Bueno, eso y nuestros trucos, claro.

NOMBRES CON TRUCO

En la pantalla en la que tienes que introducir tu nombre, escribe cualquiera de estos y verás cuántos alicientes consigues:

Nombre	Truco
• INVULN	Invencible
• SSHOTS	Súper disparo permanente con arco grande
• 1ANGEL	Anti-muerte permanente
• 000000	Invisibilidad
• PEEKIN	Visión de rayos X
• PURPLE	Turbo completo
• MENAGE	Triple disparo
• REFLEX	Tiro reflectante
• DELTA1	Encoger enemigos
• ALLFUL	Siempre nueve pociones y llaves
• XSPEED	Correr
• QCKSHT	Lanzar rápidamente
• 10000K	10000 monedas por nivel
• STX222	Jester es un palo con cara sonriente
• KJH105	Jester es un palo con una gorra de béisbol
• BAT900	Knight es un centurión romano
• TAK118	Knight es un ninja
• ARV984	Knight lleva ropa de calle
• AYA555	Valkyrie es una colegiala japonesa
• CEL721	Valkyrie es una cheerleader
• CAS400	Warrior tiene un traje de ogro
• DES700	Wizard es un faraón

VER SECUENCIAS FMV

Mantén pulsado el botón mientras carga el juego. Todas las secuencias FMV del juego se activarán después de la pantalla de copyright. Pulsa para pasar de secuencia en secuencia.

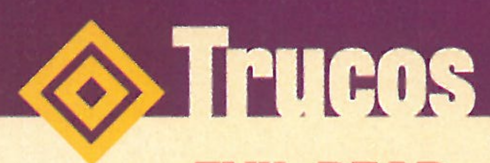
GUNBIRD 2



Si hay una compañía que no se resigne a abandonar el uso de los sprites esa es Capcom. Recientemente ha crado un "mata-todo-lo-que-se-mueva-después-respira" de los de la vieja escuela, en completas 2D, con barullo de enemigos, explosiones y todo un arsenal a nuestra disposición. El resultado no podría ser más espectacular. ¡Ah, y además hay trucos!

MÁS PERSONAJES

Ve a la pantalla de elegir personaje y sitúa el indicador en la casilla con la interrogación. Al pulsar arriba aparecerá de repente Morrigan como seleccionable. Si en vez de eso pulsas abajo, Aine será el nuevo personaje a tu disposición.



EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

Esto de los monstruitos parece la moda del verano. Para no hundirse en el océano de novedades, este juego de THQ se desmarca con un sentido del humor de lo más "fino" acompañando a la amalgama de vísceras y seres del infierno. Pero, por si tenéis algún problema, aquí tenéis unos secretillos útiles.



COMBUSTIBLE ILIMITADO
Es más que nada una curiosidad, pero puede servirte. Si no mejoras tu motosierra, tendrás siempre combustible, incluso en el disco dos.

SEGUIR ATACANDO CON LA MOTOSIERRA
También puedes seguir usando la motosierra incluso cuando no tenga combustible. Presiona repetidamente L2+X para activar y desactivar la "herramienta de trabajo". Mientras estés haciendo esto, pulsa X para atacar. La motosierra permanecerá en el cuerpo del rival después de varias veces. Cuando pase esto, presiona X para matarlo.

MÁS VIDA EN LA FORTALEZA
Si ves que te encuentras un poco falto de fuerzas en la zona de la fortaleza (en el disco 2), y para colmo no tienes un Bollycao a mano, no pares de disparar a las criaturas que corretean por el recibidor. Suelen soltar algo de salud.

TOMB RAIDER CHRONICLES



Lara está más de moda que nunca. De hecho, para cuando leáis estas palabras su película estará ya en los cines de todo el país. El homenaje a la saga llegó con este "Chronicles", que ha tenido una excelente versión en DC, seguramente la última aparición de la señorita Croft en esta consola. A ver si estos trucos acaban con nuestra pena...



SELECCIÓN DE FASE
Accede a la pantalla de inicio y mantén pulsados durante un tiempo los botones L y R a la vez. Pulsa a continuación cualquiera de las siguientes direcciones para ir a la fase que prefieras:
- Izquierda para ir a Isla Negra
- Arriba para ir a Roma
- Abajo para ir a Base Rusa
- Derecha para ir a Tower Block

GALERÍA DE IMÁGENES
Accede a la pantalla de pausa pulsando el botón Start. Sitúate en el reloj del inventario y presiona el botón Y durante un tiempo, hasta que en el contador de secretos diga "36/36". Ahora podrás ver toda clase de imágenes, desde ilustraciones hasta el storyboard, todo ello en el apartado "características especiales" del menú de opciones.

TRUCOS PLATINUM

V-RALLY 2

ABRIR UN MONTÓN DE VENTAJAS
Entra en la pantalla de progreso del juego y presiona L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ✖, ✖ + Select. Un sonido confirmará que lo has hecho bien. Ve a las cajas grises y pulsa ✖ para abrir todos los trofeos, los coches, etcétera.

GRAN TURISMO 2

DESBLOQUEAR LA SUPER LICENCIA
Gana las licencias A y B y las A, B y C Internacionales y tendrás disponible la nueva Super Licencia.

DESBLOQUEAR EL SINTETIZADOR DE EVENTOS
Realiza el truco anterior para desbloquear la Super Licencia y supera las diez pruebas de acceso a la misma. Ve al modo campeonato Gran Turismo y tendrás disponible este modo.

VER LOS CRÉDITOS
Sal victorioso en todas las carreras de la Liga Gran Turismo y, dentro del disco Arcade, podrás ver la secuencia de créditos en la sección de bonificaciones.

COMMAND AND CONQUER: RED ALERT

PASSWORDS

SOVIETS	ALIADOS	SOVIETS	ALIADOS
VMBWOQ284	PJ1OC3IEW	1QESO8LEO	4TNT8RJ21
XN37MCCSO	EC5NAHTU	RKPOUOXJA	FZOZY7ZQA
LH06FZZQL	9BFVYZAZ8	CDLKYL7Q4	X9FJZVJZI
BUVV20LFF	P4XS4CZVC	8T5GGDK25	5RNHTXLRY
AVYQ10YA8	FMNAE6UO8	X5CDEOKN8	J7VEWVT09
LZRJTMQAN	7XIQW4KQI		OLHDAPYHL
YQX4C9GFH	WPLAGLJ2G		17LE3FDV

SERIE VALUE

ABE'S ODDYSEE

TODOS LOS NIVELES
Ve al menú principal e ilumina "Options". Seguidamente, presiona ↓, →, ←, →, ■, ●, ■, ●, ■, →, ← mientras mantienes presionado el botón R1. Aparecerá un menú desde el que podrás elegir fase.

TODAS LAS ESCENAS
Ilumina el apartado "Options" y mantén pulsado R1. Luego, teclea ↑, ←, →, ■, ●, ■, →, ←, ↑, →. Un menú nuevo te permitirá elegir la escena que quieres ver.

ANULAR PUZZLES MUSICALES
En cualquier momento de la partida mantén pulsado el botón R1, y a continuación presiona ↑, ●, ←, ✖, ↓, ■, →. A parir de ahora todos los puzzles musicales y de voz podrán serán superados con cualquier sonido emitido por Abe.

EL QUINTO ELEMENTO

TODOS LOS TRUCOS
Dirígete al menú principal e introduce la siguiente secuencia: L1, L2, R2, R1, Select. Un sonido te confirmará que lo has hecho correctamente. Para terminar, elige "New Game" y tendrás ante ti un nuevo menú de trucos.

RESIDENT EVIL

CONSEGUIR EL LANZACOHETES
Este arma te va a ser de gran ayuda contra los molestos zombies. Para obtenerla acaba el juego en un tiempo inferior a tres horas.

ONIMUSHA



Pensabas que estabas curtido en mil batallas y que ya no podría sorprenderte ningún "survival horror", ¿eh? ¡Pues atrévete con este! Capcom busca vías distintas a la habituales y crea una nueva maravilla en la que os veréis inmersos en una ambientación japonesa y buenas dosis de terror. Pero tranquilos, que nosotros os ayudamos.



LLEVAR ROPA "DISTINTA"

Llega al final del juego con al menos diez Flourites, y salva. Elige iniciar un nuevo juego y veras una opción nueva, llamada "Shinnosuke Normal/Special". La versión especial mostrará al héroe... ¡en un traje de panda con bebe incluido!

VER FMV DE ONIMUSHA 2

Completa el juego y salva. Elige iniciar un nuevo juego y busca la opción "Special Report". Al seleccionarla verás una pequeña secuencia de la secuela del juego.

MINIJUEGO DE VELOCIDAD

Termina el juego con las 20 fluorites y salva la partida. Así se desbloqueará un minijuego que pondrá a prueba tu velocidad. Complétalo y se activará una opción para jugar al juego normal con la Espada Bishamon, munición infinita, 99 Succionadores de Almas y regeneración mágica automática. Vamos, que el asunto merece la pena.

MODO FÁCIL

Empieza el juego y muere entre diez y quince veces. Al hacer esto, a la consola le dará penita seáis así de torpones, así que se activará un modo fácil, aunque en él no se puede alcanzar el rango S.

ESTO ES FUTBOL 2

Para los que vayan a echar de menos los golitos durante el verano, llega esta juego que se une a la amalgama de títulos futboleros que pueblan el universo de Playstation. Y por si aùn así os aburrís, ahì van unos cuantos truquitos que son de lo más divertido.



JUGAR SIN CAMISETAS

Ve al menú principal y pulsa L2, L2, L1, R1 y ■. Bueno, y ahora que las chicas no miren, que esto es muy fuerte.

PORTERÍAS DECORADAS

Qué obsesión tiene esta gente con las camisetas. De nuevo en el menú principal, pulsa ■, ▲, ●, L1 y R1. A ver qué te parece el nuevo diseño de las porterías.

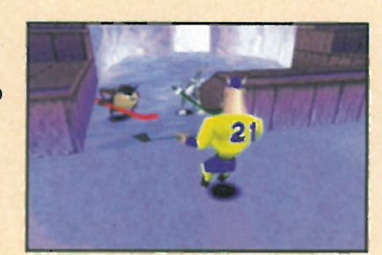


JUGADORES PEQUEÑOS

Dirígete al menú principal e introduce L2, R2, R2, ● y ●. Uy, qué monoooos.

BUGS BUNNY AND TAZ: TIME BUSTERS

Los personajes de la Warner no paran de aparecer por las consolas. En esta ocasión se han unido Bugs y el Diablo de Tasmania para arreglar un desmadre temporal que les trae de cabeza, en una aventura llena de curiosidades que aquí os desvelamos.



"PEDIR PRESTADA" SALUD AL COMPAÑERO

Independientemente de que controles a Bugs Bunny o a Taz, golpea al otro personaje y éste toserá una o dos zanahorias. Gracias a este truco puedes conseguir algo de salud extra, aunque a lo mejor a tu compañero no le hace mucha gracia...



JUGAR COMO UN MONSTRUO EN LA ERA DE TRANSILVANIA

Sitúa a Bugs o a Taz en la máquina de transferencia, y haz que un monstruo te persiga. Corre hacia el círculo de la máquina, de modo que tu conciencia sea traspasada a la del monstruo. Pero atención, asegúrate de situar al personaje perfectamente sobre el círculo, o si no el truco no funcionará.



F-ZERO





¡La nueva maravilla de Nintendo ya está aquí!La consola portátil más avanzada de la historia nos ha sorprendido con verdaderos juegazos, calcados a los de SNES, como es el caso de F-Zero. El modo 7 y su gran velocidad os mantendrán pegados a los botones horas y horas. Los trucos, además, son buenos y variados.

DIRTY JOKER

Gana las pistas llamadas Pawn, Knight y Bishop en el nivel de dificultad estándar.

FALCON MK II

Gana cualquier conjunto de pistas en el nivel de dificultad experto.

FIGHTING COMET

Gana en las pistas Pawn, Knight, Bishop y Queen bajo el nivel de dificultad Master (ver truco de más abajo).

SILVER THUNDER

Gana las pistas Queen en el nivel de dificultad experto.

STINGRAY

Gana las pistas Pawn, Knight y Bishop en el nivel de dificultad experto.

NIVEL DE DIFICULTAD MASTER

Simplemente, gana las series Pawn, Knight o Bishop en el modo Grand Prix. Con ello activarás el modo de dificultad Master.

RESETEAR LA PARTIDA

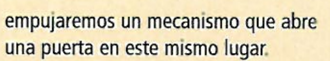
Tus ojos se han cansado de tanta velocidad, ¿eh? No hay problema, pulsa al mismo tiempo Select, Start, A y B y la partida se reseteará.


MANUAL DEL JUGADOR
PERFECTO
POR LOS EXPERTOS DE
Nintendo Acción
GUÍA PARA SALVAR EL MUNDO, PASO A PASO
Mapas de todos los mundos
Localización de los corazones
Cómo acabar con los enemigos
Consigue todas las máscaras
POR SÓLO 795 PTA
NINTENDO ACCIÓN
GUÍA MAESTRA
THE LEGEND OF
ZELDA
MAJORA'S MASK
DESCUBRE TODAS LAS CLAVES DE ZELDA
YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO POR SÓLO 795 PTA



ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE











Increíble. Todos los que veían el juego en la redacción soltaban esa palabra. El cartucho de Infogrames es toda una joya para la 8 bits de Nintendo que no podéis eludir. Para que no os perdáis en la oscuridad, aquí tenéis este útil walkthrough, que se une a las guías de Dreamcast y Playstation. No os quejaréis, ¿eh?

CONSEJOS PREVIOS

• Presta atención a los pequeños destellos que puedan aparecer en la pantalla, ya que indican que en ese lugar hay algo que recoger o utilizar durante el juego. Mira también puertas y armarios.

• Aunque Carnby dé descripciones de muchos objetos, algunos tienen como única función en el juego despistar. Haz caso de los mensajes del protagonista.

• Los puzzles que hay a lo largo de la aventura son bastante básicos, del tipo "busca un objeto y úsalo en una zona". Salvo casi en el final, donde hay combinar la dinamita y el mechero, en ningún otro lugar del juego hay que usar dos items a la vez.

• El equilibrio entre investigación y combates variará a medida que avancemos. En este sentido es importante que no vayamos haciendo el Clint Eastwood por ahí y desperdiciemos munición. Quedarse sin armas en mitad de un combate supone perder la partida.

NO SALGA DE CASA SIN ESTOS ITEMS, CABALLERO

Aquí están todos los items del juego en el orden aproximado en que aparecen (variará un poco en función del camino que escojas).

• **Walkie - Talkie:** Lo tenemos desde el principio del juego. Gracias a él podremos comunicarnos con Aline *(1)*, que nos irá contando su situación. Cada vez que ella quiera decirnos algo, el icono del walkie pardadeará.

• **Mechero:** A pesar de que iniciamos el juego con él en nuestro inventario, no lo usaremos más que en una pantalla del final. Sirve para encender la llama de la dinamita que destruirá el tótem abkani, justo antes de coger la estatua robada.

• **Mapa de Shadow Island:** Es puramente orientativo, pues nos indica en qué zona de la isla estamos *(2)*. Tras la zona de la mansión, el avance será muy rápido.

• **Frascos**: Su función es devolver algo de vida a nuestros maltrechos cuerpecitos. Hay muchos diseminados por el mapeado. Los azules dan 25 puntos de vida, los verdes 20 y los naranjas 10. Se muestran con un icono amarillo en los escenarios.

• **Cargadores**: Están en muchos escenarios e incluso aparecen a veces en los combates, pero raciónalos o al final te quedarás "en paños menores". También tienen un icono amarillo *(3)*, que varía según el arma.

• **Palanca**: La encontrarás en un armario que hay a la izquierda de la mansión, justo antes de entrar, junto a los guantes de jardinero. Con ella forzaremos la puerta de la mansión, derribaremos una columna que hará de puente en la zona abkani *(4)* y empujaremos un mecanismo que abre una puerta en este mismo lugar.

• **Guantes de jardinero:** Están junto a la palanca. Gracias a ellos podremos trepar por la enredadera que hay en la fachada de la fortaleza de Morton *(5)*. También sirven para desconectar el generador que hay dentro, aunque su energía seguirá funcionado y habrá que recurrir a la bomba pequeña (luego hablamos de ella).

• **Llave oxidada:** Se encuentra en el lateral derecho de la mansión y permite abrir el armario que contiene los guantes y la palanca.

• **Llave dorada:** Podrás localizarla si nada más entrar en la mansión te diriges a la esquina superior derecha. Abre la puerta que hay tres pantallas a la izquierda de la puerta de salida de la mansión.

• **Anotaciones de Morton y recorte de periódico:** Han sido desperdigados por diversas habitaciones de la mansión. Sólo sirven para conocer el trasfondo de la historia.

• **Llave de cristal azul:** Está en la sala secreta de la biblioteca y abre la puerta del ático. ¡Uy, qué susto subir ahí!

• **Amuleto:** Lo necesita Fiske para poder hablar contigo. Búscalo al final del pasillo de los dormitorios, en una pequeña cómoda que hay haciendo esquina. Una vez recogido llévalo al espejo brillante que hay en el recibidor de la mansión.

• **Llave de latón:** ¿Ya has cogido el amuleto? Pues avanza al dormitorio que hay a la izquierda y encontrarás la llave. Ahora ve a la mitad del pasillo y toma un camino que hay a la derecha, junto a un cargador que está encima de una mesita. Tras un combate de los de siempre deberás usar la llave en la puerta del fondo de la pantalla.

• **Caja de plomos:** Morton la guardó en el ático de la mansión y tú la encontrarás allí escondida en una esquina *(6)*. Con ella podrás abrir la puerta sellada que hay en la pantalla de la izquierda de la que muestra la puerta que se abría con la llave dorada. Una vez usados los plomos accederás al sótano.

• **Mecanismo de escopeta:** Está en el ático, cerca de la caja de plomos, colocado en una estantería. Una vez recogido la escopeta será plenamente funcional y Fiske nos contará que el bribón de Morton ha escapado al sótano.

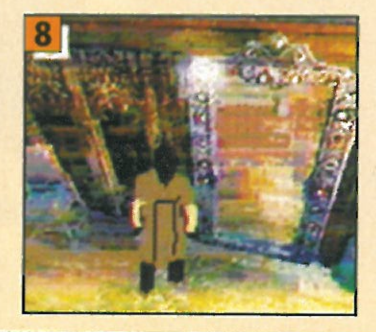
• **Polvo gris:** Se encuentra en una especie de nicho que hay en las catacumbas del sótano. Usa el polvo sobre la estatua.

• **Llave de plata:** Al usar el polvo sobre la estatua se mostrará la llave de plata justo al lado. Recógela y úsala en el portón que hay a la izquierda de la



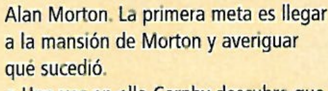












pantalla de entrada del sótano.

• **Llave delicada:** Aparece en la esquina izquierda de la fortaleza del laboratorio. Al usarla en la puerta de entrada se rompe y no sirve para nada.

• **Llave esqueleto:** Está dos pantallas a la izquierda del último escenario en el que hay un combate antes de la ballesta. Una vez recogida, en el escenario de la ballesta *(7)* úsala para abrir la puerta . Esta llave también te servirá para abrir la puerta de la habitación una vez seas transportado de vuelta a la mansión.

• **Bomba pequeña:** Se encuentra dentro del armario que hay a la izquierda de los fusibles del laboratorio. Una vez cogida úsala sobre los propios fusibles para reventarlos.

• **Dinamita:** La hallarás en la entrada del laberinto que hay justo después de usar el portal dimensional. Tras superar varias galerías y avanzar un poquito llegarás a un gran tótem abkani. Deposita la dinamita junto a él, prende la mecha con el mechero y ¡a correr!.

• **Gema brillante:** Está en una repisa en uno de los laterales del laberinto. Para llegar a ella lee la guía que viene después. Una vez recogida te indicará el camino de salida con un rastro amarillo.

• **Estatua fea:** Es la que Morton robó y la causante de todo este lío. Tiene un campo de fuerza que te hace daño si no destruyes primero el tótem. Una vez recogida te transportará de vuelta a la mansión de Morton.

LOS MATA BIEN MUERTOS

Estas son las armas que tendrá Carnby para enfrentarse a los repulsivos bichejos:

• **Pistola:** La tienes desde el principio. Es rápida y resulta secillo encontrar munición para ella, pero su efectividad resulta bastante reducida, sobre todo en los combates con Morton.

• **Escopeta:** Necesitas encontrar el mecanismo que le falta para poder utilizarla. Se encuentra cerca de las escaleras que llevan al ático, en una habitación que parece ser el estudio de Morton. Su efectividad es mayor que la de la pistola, pero es terriblemente lenta.

• **Ballesta:** Aparece casi al final del juego, junto a la puerta del laboratorio que usa la llave esqueleto. Mezcla la potencia de la escopeta con la rapidez de la pistola, aunque es difícil encontrar flechas para recargarla a esas alturas de la partida.

RESUMEN DE LOS OBJETIVOS

• La partida empieza con la llegada de Carnby y Aline Cedrac a Shadow Island para averiguar dónde está la estatua que robaron a esta última y que Charles Fiske fue a buscar, muriendo supuestamente a manos del millonario Alan Morton. La primera meta es llegar a la mansión de Morton y averiguar qué sucedió.

• Una vez en ella Carnby descubre que está llena de monstruos de origen incierto. Cerca del recibidor ve un espejo reluciente *(8)* que muestra la imagen fantasmal de Fiske. Este le dice que busque su amuleto para poder tener fuerzas y explicarle lo sucedido.

• Cerca de una biblioteca hay una encrucijada de caminos *(9)*. Es mejor no acercarse a ella, pues cada vez que vamos allí aparece un nuevo combate. Cerca de esa zona hay un interruptor secreto junto a un tazón extraño *(10)*. Al activarlo, se abre una biblioteca que hay junto a unas escaleras, una pantalla más adelante. Entrando en la habitación secreta se ve una llave de cristal azul que sirve para acceder a la zona de los dormitorios, donde está el amuleto, justo antes del ático. Una vez cogido el medallón y traído frente al espejo, Fiske dice que debe encontrar una escopeta para acabar con Morton y así él podrá descansar en paz. Los mecanismos de la escopeta están en el ático, así que hay que buscar la caja de fusibles que activen la luz en él. Esta se encuentra en un dormitorio cerca de la puerta que se abre con la llave de latón y que lleva al ático *(11)*.

• Tras encontrar la escopeta se descubre que Morton ha huído al sótano y ha sellado la puerta de acceso. Hay que encontrar algo para poder abrirla. Carnby encuentra una caja de plomos en el ático y logra abrir la puerta, que está cerca del recibidor.

• Ya en el sótano, Carnby sigue los pasos del avieso personaje y ha de atravesar una cripta e incluso las alcantarillas, en las que hay burbujas que restan vida. Avanzando una pantalla más, se esconde un gusano que te mata directamente si lo tocas *(12)*. Antes de salir de la alcantarilla, Fiske avisa de que Morton está fuera esperándote para acabar contigo.

• A la salida hay una especie de estructura megalítica en la que tendrá lugar el primer enfrentamiento con Morton. Este será más sencillo que el definitivo. Basta con moverse en diagonal esquivando sus zarpazos y con cuatro o cinco tiros desaparecerá... de momento.

• Carnby sigue avanzando y llega al laboratorio de Morton. Allí debe desconectar el arco voltaico que impide el paso y saldrá a la superficie. Una vez allí, el protagonista encontrará en su avance un portal místico *(13)* que le transporta a la zona abkani, donde debe encontrar la estatua y destruir el enlace con el Inframundo. Nada más ser transportado hay un laberinto del que saldremos si seguimos este orden:

1- Pantalla del portal dimensional. Dirigirse al laberinto.

2- Llegar a un arco que da entrada al laberinto

3- Coger la dinamita y seguir el camino recto

4- En la primera bifurcación, coger el camino de la izquierda

5- Seguir recto

6- De nuevo a la izquierda

7- En el último cruce de caminos, ir por el camino de la esquina inferior izquierda *(14)*.

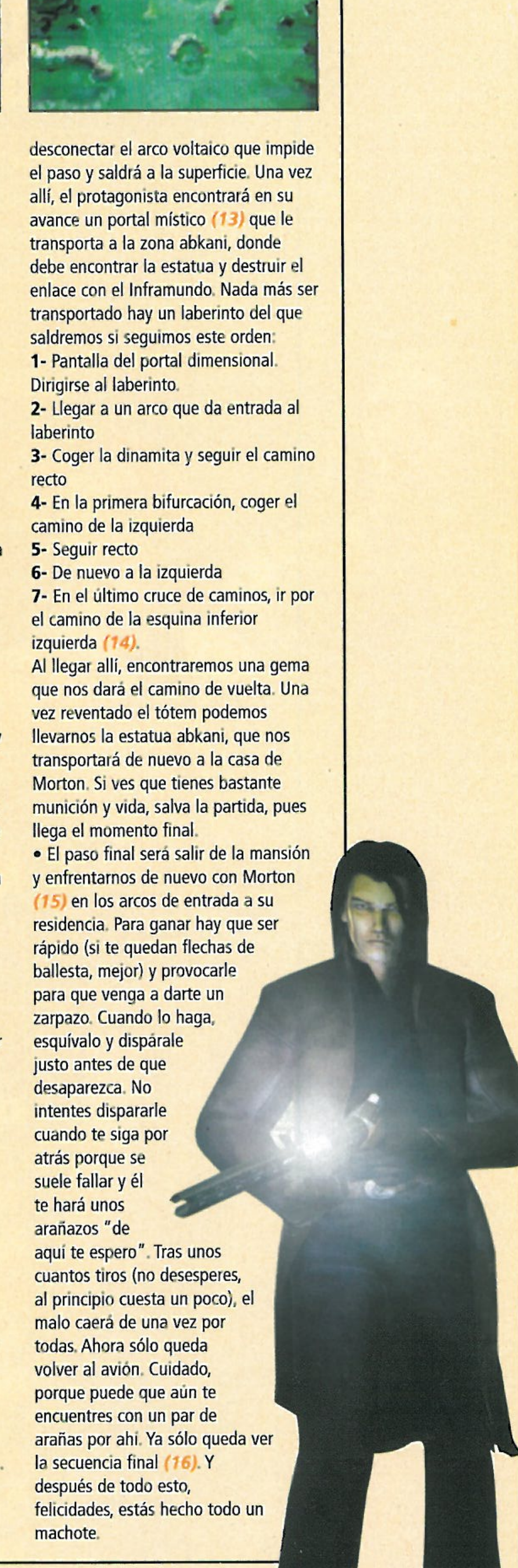
Al llegar allí, encontraremos una gema que nos dará el camino de vuelta. Una vez reventado el tótem podemos llevarnos la estatua abkani, que nos transportará de nuevo a la casa de Morton. Si ves que tienes bastante munición y vida, salva la partida, pues llega el momento final.

• El paso final será salir de la mansión y enfrentarnos de nuevo con Morton *(15)* en los arcos de entrada a su residencia. Para ganar hay que ser rápido (si te quedan flechas de ballesta, mejor) y provocarle para que venga a darte un zarpazo. Cuando lo haga, esquívalo y dispárale justo antes de que desaparezca. No intentes dispararle cuando te siga por atrás porque se suele fallar y él te hará unos arañazos "de aquí te espero". Tras unos cuantos tiros (no desesperes, al principio cuesta un poco), el malo caerá de una vez por todas. Ahora sólo queda volver al avión. Cuidado, porque puede que aún te encuentres con un par de arañas por ahí. Ya sólo queda ver la secuencia final *(16)*. Y después de todo esto, felicidades, estás hecho todo un machote.









De vuelta a las sombras

El pasado mes os ofrecimos todas las soluciones del audaz detective Edward Carnby. Ahora completamos la guía del terrorífico «Alone in the Dark IV» mostrandoos todos los secretos en la andadura de la intrépida Aline Cedrac.



ALINE CEDRAC — CD 1

Con Aline comienzas en la zona alta de la mansión bajo una intensa lluvia (1). Desde aquí avanza hasta una ventana que irradia luz. Ya dentro, tendrá lugar una conversación con Lucy Morton que, además de la pertinente charla te dará la Llave dorada pequeña.

Tras esto, serás atacado por algo parecido a una serpiente (2). Para deshacerte de ella permanece detrás de la alfombra y lánzale destellos con la linterna. Al cabo de poco tiempo el "bicho" se dará por enterado y desaparecerá. Cuando esto suceda dirigete hacia la puerta para que comience una secuencia. Cuando termine, sal de esta habitación. En el pasillo, corre hacia arriba para alcanzar el interruptor de la luz. Con ella encendida, ve hacia abajo, gira por el siguiente pasillo y entra en la primera puerta.

Nada más entrar, te atacarán dos criaturas, mantenlos a raya con la linterna mientras avanzas hacia la puerta (si quieres, puedes coger un Amuleto de salvación que hay en la mesa antes de salir. En este estrecho pasillo lo único que tienes que hacer

2ª PARTE


4


5

es avanzar hacia la siguiente puerta. En esta nueva sala (3), aleja a las criaturas con la linterna, coge la llave dorada pequeña que está sobre una mesa y sal (aquí, antes de salir puedes examinar bien la habitación para obtener un botiquín y algo de munición.
Completado todo esta tarea, regresa al pasillo del principio y utiliza la llave en la puerta que hay junto al interruptor de la luz. Ahora, baja las escaleras de caracol y atiende a la secuencia. Una vez finalizada, continúa con el descenso y cuando llegues abajo del todo, enciende la luz y sal por la puerta. En este intrigante corredor, avanza y entra en la puerta de la izquierda (4). Aquí, examina la estatua india y utiliza en ella la Llave dorada pequeña. Al hacerlo, obtendrás el revólver, y un engendro saldrá de la nada. Tras acabar con él, examina el proyector estropeado que está sobre una pequeña mesilla para obtener 3 botiquines y sal por la puerta que hay junto al balcón. Nada más salir tendrá lugar una misteriosa secuencia. Cuando acabe, entra en la única puerta posible. Lo primero que tienes que hacer en este nuevo pasillo es dar la luz, así que tras hacerlo, entra la única puerta que está abierta (5). Aquí, recorre todo el pasillo para encontrarte con un extraño personaje (desconocido, por ahora). Tras una corta conversación, éste efectuará dos disparos contra ti y perderás el conocimiento. Al rato, reaparecerás tendido sobre una cama en una habitación desconocida. Nada más recuperar la conciencia Aline llamará por radio a Edward. Terminada la conversación, coge la Llave allen y el botiquín que se ocultan en el escritorio, el Amuleto de salvación que está sobre una butaca, e introdúcete en el espejo. En el pasaje secreto, baja las escaleras, coge la Arma de cañón triple y entra en la puerta oxidada. Aquí, continúa descendiendo, recoge el botiquín que hay tirado en el suelo y al final del todo, mira a través de un pequeño agujero que hay en la pared. Cuando acabe la secuencia, abandona el pasaje secreto y sal de nuevo por el espejo.

ENCUENTRO CON CARNBY

En la habitación te encontrarás con Carnby, y tras una breve charla te conducirá al ático. Nada mas llegar tendrá lugar una terrorífica secuencia. Terminada, abandona el ático. En este lugar, sigue recto hacia la siguiente puerta. Al salir, se te informará de que la cerradura se ha estropeado, por lo que esa puerta será inservible a partir de este momento. Ahora, ve hacia arriba, luego a la izquierda y entra en la puerta que hay junto al interruptor. Aquí, desciende las escaleras de caracol hasta abajo del todo y sal por la puerta. Al salir te darás cuenta que has sido teletransportado a otro lugar diferente. Entra por la primera puerta que te encuentres. En la sala del proyector, coge el botiquín que está junto a la puerta, el espejo y el lanzagranadas que se encuentra oculto bajo el escritorio. Cuando tengas todo, abandona la habitación y encamina tus pasos hacia el pasillo de arriba. Al acercarte a la pared te atacarán unos pequeños monstruos, da buena cuenta de ellos y entra en la puerta que se encuentra a la derecha del interruptor de la luz (6). Coge munición de la mesilla que hay junto a la cama, un Amuleto de salvación que se encuentra sobre la chimenea y después dirígete hacia el espejo y tras la horrible visión, ve a través de él. En la sala perdida, te encontrarás con un espíritu que te pedirá el espejo. Ni se te ocurra dárselo o te convertirá en una horrible criatura. En su negativa, Aline destruirá el espejo y el espíritu huirá dejándote la Estatua Abkanis. Cógela y sal de la sala.
De nuevo en el dormitorio, presta atención a la secuencia y sal por la puerta tapizada. Te encuentras en el hall principal, dispara a los monstruos que te salgan al paso, baja las escaleras y atraviesa la puerta de la derecha. En este pasillo, corre hacia abajo del todo y entra en la puerta de la derecha. Aquí, elimina a los zombies y atraviesa la primera puerta que te encuentres. En la oficina de Obed Morton, enciende la luz, coge la munición y efectúa dos disparos contra el espejo (7) para desvelar una estantería secreta. Al hacerlo te atacarán dos criaturas, destrúyelas, coge el libro de la estantería secreta y abandona la oficina. Al salir, Aline decidirá ir a hablar con Lucy Morton, así que serás directamente transportado a la habitación de la anciana. Una vez allí, y finalizada la secuencia, te entregará el Prisma de cristal.
Con este objeto en tu poder abandona el dormitorio. Baja un piso de las escaleras de caracol y atraviesa la puerta. Entra en la primera puerta. Ya en la oficina de Alan Morton, asegúrate de que la luz está apagada y dirígete hacia el proyector. Utiliza el prisma de cristal en él y después la linterna como fuente de luz para observar la misteriosa proyección. Cuando acabe recibirás el Cubo grabado que contiene un pequeño mapa de la biblioteca. Así que, en marcha. Abandona la oficina ►


6

CONSEJOS GENERALES

1. La escasez de armamento se deja notar aún más en la aventura de Aline que en la de Carnby. Por este motivo, deberás hacer uso constante de la linterna como arma para defenderte de los enemigos.

2. Si te encuentras perdido, accede al mapa pulsando L2. Es la mejor manera de no perder la orientación en las intrincadas zonas de Shadow Island.

3. Las secuencias y conversaciones por radio son fundamentales para comprender el enrevesado argumento y poder avanzar. Así que, presta mucha atención a las distintas animaciones, y a todas las indicaciones que pueda proporcionarte Carnby por medio del walkie-talkie.

4. Investiga todas las estancias de la mansión y sus alrededores, ya que la localización de objetos es fundamental para llevar a buen término la aventura. Aunque nosotros te desvelamos la situación de todos ellos, deberás utilizar siempre la linterna para encontrarlos.


7


8

➤ de Alan, dirígete al piso inferior de las escaleras de caracol y sal por la puerta. Nada más entrar, elimina a los dos zombies y entra en la primera puerta.
Ya en la biblioteca, enciende la luz y fíjate en el cubo grabado para encontrar el compartimento secreto (8). Examínalo e introduce 1991 para que se abra una sala secreta. En ella obtendrás 3 botiquines, un amuleto de salvación y la Tableta abkanis.

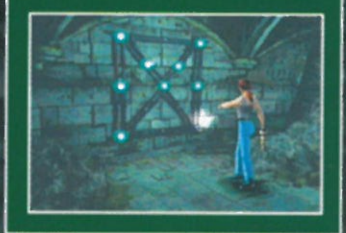
Cuando tengas todo, activa el interruptor que hay en la pared. Acto seguido dará comienzo una secuencia en la que veremos como un enorme enemigo viene directo a ti, para acabar con él lo mejor es el lanzagranadas.

OBTÉN EL MEDALLÓN
Cuando te lo cargues, examina el compartimento de donde provenía el monstruo para obtener el Medio medallón y sal de la biblioteca. De nuevo, Aline irá a visitar a la Señora Morton. La anciana te entregará la otra parte del medallón, así que combina ambas partes y regresa al hall principal. Allí, encamina tus pasos hacia el espejo que hay junto al busto, introduce en él el Sol de bronce para que se abra y entra. Baja las escaleras y atraviesa la puerta.
En la sala del ataúd, dirígete a las escalerillas de la izquierda y sube. En los jardines, observa la secuencia, coge la munición que hay sobre una caja y sal por la puerta oxidada. Corre hacia arriba para huir del monstruo y sigue avanzando por el único camino posible hasta que llegues a la cripta (9). Ya dentro, entra en la cripta de Jeremy´s Morton. Coge el Lanzacohetes y la Caja de bengalas que están tirados en el suelo y dirígete hacia la tumba. Encima de ella se encuentra un amuleto de salvación) y la Tapa de metal. Cuando los tengas, abandona esta parte de la cripta no sin antes haber cogido el botiquín de la izquierda. De nuevo en la parte principal de la cripta, combina la tapa de metal) con la linterna y ve hacia la pared de enfrente a la entrada.


9

LA PARED
Enciende las bombillas

En dicha pared observarás una forma cuadrada con una "X" en su interior. Pues bien, con la linterna combinada con el metal cover (tapa de metal), tu cometido será, empezando desde la esquina inferior izquierda, ir encendiendo las distintas bombillas hasta formar la letra "M", (la letra inicial del apellido Morton).

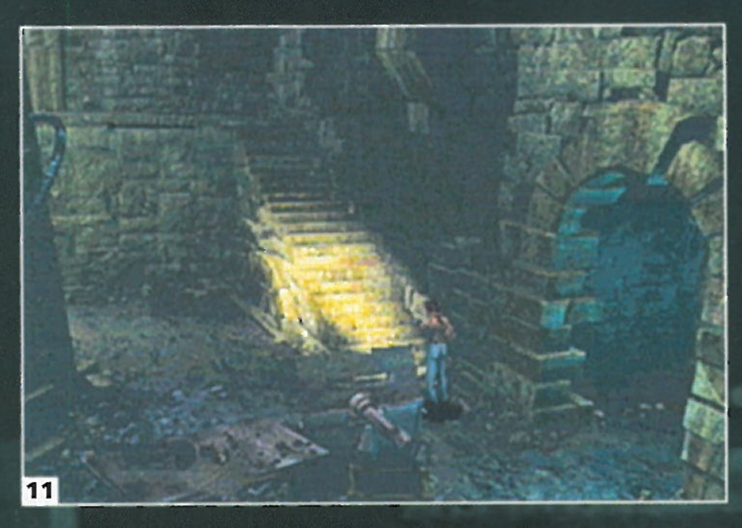


Una vez hecho esto, introdúcete en la cripta de Richard Morton. En ella, sigue el único camino posible hasta llegar a un pequeño acantilado y desciende por él para que termine el primer CD.

ALINE CEDRAC — CD 2

Nada más introducir el segundo CD, cruza el bosque hasta que llegues a la entrada de la fortaleza (10). Allí, te percatarás de que la puerta está cerrada, así que no te quedará más remedio que escalar por la pared de al lado. Ya arriba, encamina tus pasos hacia las escaleras y baja hasta abajo del todo. Llegarás a un lugar a cielo descubierto donde hay una puerta y un muro derruido. Salta por el hueco de la pared, coge la munición y continúa por el pasillo de enfrente. Elimina a los dos zombies y avanza por el camino de la izquierda de Aline (subiendo las pequeñas escaleras). En la celda, observa la secuencia y coge una tarjeta metálica negra y un amuleto de guardado. Ya fuera de la prisión, baja las escaleras y sigue recto hasta una nueva puerta. Desciende por las escaleras de la izquierda y atraviesa la puerta corriendo por ese mismo lado. Examina la mesa de trabajo para encontrar una cizalla y una pieza metálica. Ahora, sube por las escaleras que hay justo detrás del banco de trabajo (11) y al final cogerás un mable. Una vez hecho esto, regresa sobre tus pasos hasta la zona donde estaba el muro derruido. Cuando estés allí, sal por el hueco y entra en la puerta de la izquierda. Hallarás un cofre cerrado, usa la cizalla para cortar las cadenas y así poder abrir el arcón, que contiene una llave grande forjada oxidada y un lingote de acero. Completado esto, sal de esta zona y sube por las escaleras de la izquierda hasta arriba del todo. Al


10



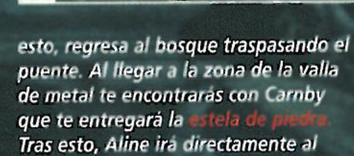
11

13

final de las escaleras del último nivel hay una puerta, usa la llave grande forjada oxidada y entra. Dirígete a la mesa que hay frente a la máquina y coge un acelerador naranja, una culata y un cañón. Ahora introduce el molde y el lingote de acero en la máquina para obtener el cañón de un arma. Después examina esta sala y coge la lente de cristal de dentro de un armario, un poco más arriba del armario podrás coger también dos botiquines. Con todos estos objetos en tu poder, sal por la nueva salida. En este lugar (12), usa la lente de cristal en el telescopio y echa un vistazo al exterior. Después, sigue recto hacia delante y, al llegar casi a la esquina, el suelo se desplomará y caerás a un subterráneo.
Ya en él, acaba con el reptil y sigue por el único camino posible hasta que llegues a unas escaleras y posteriormente a una puerta. Una vez dentro, coge la munición y sube por las escalerillas. Ya arriba, recoge un botiquín del suelo y después las tarjetas plateada, roja y dorada del cofre que hay en la esquina de la izquierda. Cuando las tengas, sal por la puerta. Sube las escaleras y atraviesa la puerta. En la sala de trabajo, sal por la salida de enfrente. Ahora, baja de nuevo por las escaleras hasta el nivel inferior. Ve de nuevo por el hueco de la pared y entra en la puerta. Encamina tus pasos hacia la puerta cerrada del final del pasillo y resuelve el puzzle para entrar..



12



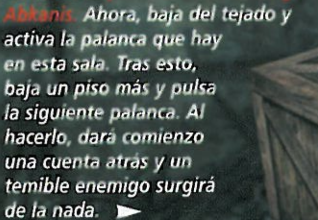
En el planetario, coge el cañón de plasma, un amuleto de guardado, medio anillo metálico y un botiquín. Con todo esto, sube por las escaleras de metal. Arriba, examina el trozo de papel y llama a Carnby. Completada esta tarea, introduce la fecha "10.31.2001" en el panel y admira la CG. Ahora, baja por las escaleras y coge la llave grande de bronce, el sello de Obed Morton, la llave pequeña oxidada y la estatua abkanis que se encuentran en el compartimento secreto. Una vez hecho esto, dirígete a la puerta que está bien iluminada y usa la llave grande de bronce para entrar. Nada más salir, recoge la munición que hay en el suelo, el amuleto de guardado que hay un poco más adelante y observa la figura de piedra de al lado. Tras la charla con Carnby, regresa al planetario. Ya dentro, atraviesa la única puerta que te queda por abrir (la que está junto al compartimento secreto). Desde aquí, haz todo el camino hasta la puerta principal de la fortaleza y ábrela. Una vez hecho esto, regresa al bosque traspasando el puente. Al llegar a la zona de la valla de metal te encontrarás con Carnby que te entregará la estela de piedra. Tras esto, Aline irá directamente al lugar de la figura de piedra (13). Usa la estela de piedra en la figura para obtener la piedra luminescente y la estatua abkanis de un pez. Ahora regresa al planetario. Sal por la puerta de enfrente y encamina tus pasos a la sala de trabajo. Allí, sube dos niveles por las escalerillas que hay junto a la máquina. Llegarás a una oscura sala con un mecanismo que abre una trampilla. Pues bien, ve hasta el final de esta sala para acceder al tejado de la torre. Ya allí, usa la llave pequeña del candado para abrir la cerradura, pulsa la palanca en la sala anterior para abrir la trampilla y vuelve al tejado. Ahora, con todos los objetos que tienes deberás construir un perforador de la siguiente forma:

1 - Separa el trípode.
2 - Combina el trípode con el cañón perforador.
3 - Junta las dos mitades de anillo.
4 - Une el anillo a la piedra energética.
5 - Combina la culata con el acelerador naranja.
6 - Combina el púlsar fotoeléctrico con el acelerador naranja y con el cañón.
7 - Une el púlsar fotoeléctrico con acelerador naranja con el cañón perforador en el trípode.
8 - Combina el perforador sin energía abkanis con el anillo con energía.

LA PUERTA
Cada tarjeta en su sitio

Para abrir esta puerta debes introducir cada tarjeta en su lugar. Aquí tienes el orden correcto:
Rayo: .....tarjeta plateada
Estrella: .....tarjeta dorada
Sol: ....tarjeta roja
Luna: ....tarjeta negra.





Ya tienes el perforador con energía Abkanis. Ahora, baja del tejado y activa la palanca que hay en esta sala. Tras esto, baja un piso más y pulsa la siguiente palanca. Al hacerlo, dará comienzo una cuenta atrás y un temible enemigo surgirá de la nada. ►

ACABA CON HOWARD
El rayo es la clave



No te preocupes demasiado por la cuenta atrás que controla el flujo de energía, ya que si se acaba puedes volver a activar la palanca siempre que quieras. Verás que un poderoso rayo cae en el centro de la sala con un intervalo de unos 5 o 6 segundos. Pues bien, para terminar con Howard debes hacer que éste salte hacia el rayo en el preciso instante en que vaya a caer. Para conseguirlo, en cuanto veas el relampago previo a la descarga, sitúate rápidamente en el lado opuesto de la plataforma, logrando que ésta quede justo en medio de ti y tu enemigo. Howard saltará por encima de la plataforma tratando de alcanzarte y el rayo le dejará frito. Con un par de descargas será suficiente.

Una vez hayas acabado con Howard, activa de nuevo la palanca para tener todo el tiempo posible y prepárate para correr (deberás llegar a la zona indicada antes de que finalice la cuenta atrás). Baja un piso hasta la sala de trabajo. Allí, sal rápidamente por la puerta de madera de la derecha. Ahora dirígete a donde está la pared derruida y salta por ella. Entra en la única puerta posible, y en el pasillo corre hacia la puerta de la derecha de Aline. Desciende a toda mecha las escalerillas y coloca el perforador en el soporte de color rojizo que hay junto a la mesa de trabajo (14). Gracias a un poderoso disparo verás como la pared de granito cae, dejando al descubierto un nuevo pasadizo, ve por él.
Nada más penetrar en el río subterráneo, coge el pulsar fotoeléctrico y avanza por el único camino posible hasta que atravieses una puerta, justo al final del puente de madera. Baja las escaleras de piedra y entra en la puerta del final. En esta nueva zona, continúa descendiendo hasta que te encuentres con Carnby. Tras la secuencia, habla de nuevo con Edward y encamina tus pasos al pasadizo que corre hacia arriba. Ahora atraviesa el enorme puente de piedra y entra en la puerta del final. En este bien iluminado pasillo, avanza un poco y abre la trampilla de la derecha de Aline para obtener 5 botiquines, el cargador del acumulador, la pistola lumínica y 5 amuletos de guardado. Tras recibir estos preciados objetos, sigue avanzando para que comience una extensa secuencia. Cuando acabe, corre hacia arriba hasta la puerta. Avanza por la izquierda de Aline y desciende hasta que Carnby llame por radio. Tras la conversación, coge el cristal luminescente y adéntrate en la siguiente cueva. Atraviesa las dos siguientes inquietantes cavernas de piedra. Alcanzarás un precipicio desde el cual Aline fijará su atención en una fortaleza construida por los Abkanis. Desde aquí, baja las escaleras de piedra hasta que la señorita Cedrac divise unas escalerillas y suba automáticamente. Ya arriba, sigue el único camino posible y entra en la fortaleza. En ella, hay dos caminos posibles: las escalerillas de la izquierda y los escalones de piedra de la derecha (15). Encamina tus pasos hacia este último lugar. En el templo, sigue el único camino posible y penetra en una oscura cueva. Al hacerlo, la pared girará dejando al descubierto una nueva sala presidida por un extraño ídolo.

EL ÍDOLO
Los siete interruptores

Si te fijas, la enorme figura tiene 7 interruptores distintos. Pues bien, al pulsar cualquiera de ellos, una estatua de piedra surgirá justo en la pared de enfrente al botón que has pulsado. Examina dicha estatua para obtener un sello de piedra. Como habrás adivinado, Tu cometido es ir pulsando los distintos interruptores para que surjan nuevas figuras de piedra y reunir así 6 sellos de piedra. Cuando los tengas, sal del templo.



Vuelve a la entrada de la fortaleza (15) y toma el otro camino posible, las escalerillas. Ya arriba, fija tu atención en una trampilla y desciende. En esta especie de cabaña, coge la cantimplora y usa los 6 Sellos de piedra en las rocas talladas que se encuentran por la zona, (fíjate bien en que coincidan los símbolos de las rocas con el de los sellos). Al realizar esta operación se elevará una plataforma y podrás coger la pirámide de piedra. Con ella en tu poder, regresa al templo. Justo detrás de la entrada a la sala del ídolo, hay una roca con forma de pirámide pero sin la parte de arriba. Coloca en ella la pirámide de piedra y sorpréndete con el espectacular cambio que se producirá en el escenario. Ahora, recoge la cabeza de estatua que ha aparecido sobre la pirámide y abandona la fortaleza. Ya abajo (16), desciende las escaleras, cruza el puente de piedra y entra en la caverna de lava. En este lugar, avanza recto, toma el camino de la izquierda de Aline y al final del todo alcanzarás una puerta. En este sobrecogedor túnel de piedra, sigue el único camino posible hasta el puente y crúzalo. Ya en la caverna, ve hasta el final y cuando se te pregunte si quieres escalar el muro, acepta sin dudarlo. Arriba, avanza recto mientras sorteas las pequeñas plataformas de piedra y atiende a la CG. Tras ésta, regresa al puente anterior. Nada más salir, examina la roca que tiene una cuerda atada y desciende por ella. Coge la mochila de Alan Morton y sal por la puerta para ver una secuencia en la que Aline caerá por un pequeño precipicio. Al caer hallarás una estatua Abkanis en forma de águila, cógela y tras la conversación con Carnby, salta a la parte de abajo de la cueva. Avanza por la derecha y llegarás a una zona llena de vapor. Sumérgete en el pequeño río subterráneo, acaba con el reptil que te acosará y abandona esta zona por la única salida posible. Cuando termine la charla por radio, salta abajo y corre recto por la izquierda. En la zona de las columnas de piedra, avanza por el puente que se ha creado a causa del derrumbamiento y prepárate para enfrentarte al horrible Obed Morton.


16


17

OBED MORTON
Cuestión de puntería

Para acabar con Obed Morton debes dispararle 10 veces en su hombro izquierdo. Para hacerlo, apunta a esa zona valiéndote de la sensibilidad del Dual Shock. Acertar de lleno es algo complicado, pero aún así, es sencillo de derrotar con un poco de paciencia.



Con Obed aniquilado, ve hacia abajo y entra en la necrópolis. Allí, sitúa la cabeza de estatua en su lugar (17), sal por la puerta y admira el final de la intrépida Aline Cedrac.


14


15

Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es

PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS



PLAYSTATION 2
69.900

PLAYSTATION 2 + 30 DVD'S
144.900


VOLANTE F. SPEEDSTER 2 + FORMULA ONE 2001
~~19.990~~ 18.990

CABLE RFU ADAPTOR SONY

~~3.990~~ 3.790

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY

~~4.990~~ 4.790

DVD REMOTE CONTROL INTERAC

~~4.990~~ 3.990

DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3

4.990

MEMORY CARD 8 Mb.

~~6.990~~ 6.490

MUEBLE GAME STATION 3 LOGIC 3

5.990

MULTI TAP

~~7.990~~ 7.490

VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2

~~12.990~~ 12.490

7 BLADES

~~9.990~~ 9.490

ATV OFFROAD

~~9.990~~ 9.490

CRAZY TAXI

~~10.490~~ 9.990

ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT

~~9.990~~ 9.490

FIFA 2001
~~10.490~~ 9.990

FUR FIGHTERS: VIGGO'S REVENGE

~~10.490~~ 9.990

GIFT

~~8.990~~ 8.490

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

~~10.490~~ 9.990

INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER

~~9.990~~ 9.490

MDK 2: ARMAGEDDON

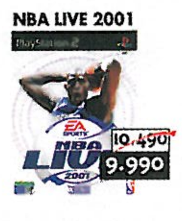
~~9.990~~ 9.490

MOTO GP

~~9.990~~ 9.490

MTV MUSIC GENERATOR 2

~~10.990~~ 10.490

NBA LIVE 2001

~~10.490~~ 9.990

QUAKE III REVOLUTION

~~10.990~~ 10.490

RING OF RED

~~9.990~~ 9.490

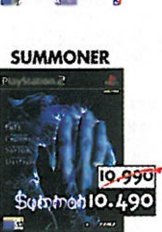
RUMBLE RACING

~~10.990~~ 10.490

SILPHEED: THE LOST PLANET

~~9.990~~ 9.490

STAR WARS: EP. 1 SUPER BOMBAD RACING
~~10.490~~ 9.990

SUMMONER

~~10.990~~ 10.490

TEKKEN TAG TOURNAMENT

~~9.900~~ 9.490

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

~~10.990~~ 10.490

THE BOUNCER

~~9.990~~ 9.490

UNREAL TOURNAMENT
~~10.995~~ 10.495

ZONE OF ENDERS + DEMO M.G.S. 2

~~9.990~~ 9.490

EXTERMINATION
~~9.990~~ 9.490

FORMULA ONE 2001

~~9.990~~ 9.490

NBA STREET


~~10.990~~ 10.490

ONIMUSHA WARLORDS

~~10.490~~ 9.990

RED FACTION

~~10.990~~ 10.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 julio

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT

Pedidos por Teléfono
902 17 18 19




IMPUESTOS INCLUIDOS



superofertas del mes

Llévate tu Dreamcast junto con estos cuatro magníficos juegos por sólo 24.900 Pts.

DREAMCAST 19.900

- CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL — 1.490
- CONTROLLER — ~~4.990~~ 4.690
- KEYBOARD (TECLADO) — ~~4.990~~ 4.690
- MOUSE (RATÓN) — ~~4.990~~ 4.790
- VISUAL MEMORY — ~~4.990~~ 4.490




ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

~~7.490~~ 6.990

- CONFIDENTIAL MISSION — 6.990
- CRAZY TAXI — OFERTA 4.990
- DAYTONA USA 2001 — 6.990
- DINO CRISIS — ~~8.990~~ 8.490
- DUCATI WORLD — ~~8.990~~ 8.490
- ECCO THE DOLPHIN — OFERTA 4.990







CRAZY TAXI 2

6.990

- EIGHTEEN WHEELER — 6.990
- EVIL DEAD: HAIL TO THE KING — ~~10.990~~ 10.490
- EXHIBITION OF SPEED — ~~8.990~~ 8.490
- FERRARI 355 CHALLENGE — OFERTA 3.990
- FIGHTING VIPERS 2 — ~~8.990~~ 8.490
- JET SET RADIO — OFERTA 4.990



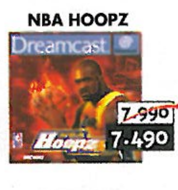





SKIES OF ARCADIA

~~8.990~~ 8.490

- METROPOLIS STREET RACER — OFERTA 4.990
- NBA HOOPZ — ~~7.990~~ 7.490
- NHL 2K — OFERTA 4.990
- PHANTASY STAR ON LINE — ~~8.990~~ 8.490
- PROJECT JUSTICE: RIVAL SCHOOLS 2 — ~~8.990~~ 8.490
- QUAKE III ARENA — OFERTA 3.990





SONIC ADVENTURE 2

6.990

- RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR — ~~8.990~~ 8.490
- RESIDENT EVIL 3 — ~~8.990~~ 8.490
- SEGA GT — OFERTA 4.990
- SEGA RALLY 2 — OFERTA 3.990
- SHENMUE — OFERTA 6.990
- SONIC ADVENTURE — OFERTA 3.990









- SONIC SHUFFLE — ~~8.990~~ 8.490
- SOUL CALIBUR — OFERTA 3.990
- SPACE CHANNEL 5 — OFERTA 4.990
- SPIDERMAN — ~~8.490~~ 7.990
- THE HOUSE OF THE DEAD 2 + PISTOLA — OFERTA 6.990
- THE NEXT TETRIS — 4.995






UNREAL TOURNAMENT

~~7.490~~ 6.990

- TOMB RAIDER CHRONICLES — ~~9.990~~ 9.490
- TOY RACER — 1.990
- UEFA DREAM SOCCER — OFERTA 3.990
- VANISHING POINT — 8.990
- VIRTUA STRIKER 2 — OFERTA 3.990
- VIRTUA TENNIS — OFERTA 4.990







Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de julio





Atención al cliente 902 17 18 19

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de julio

GAME BOY ADVANCE

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON



~~8.990~~ 8.490



RAYMAN ADVANCE



~~8.995~~ 8.495

SUPER MARIO ADVANCE



~~7.495~~ 6.995



MORADA

~~21.495~~ 20.990



AZUL TRANSPARENTE



BLANCA



ROJA TRANSPARENTE

COMPRA YA TU GAME BOY ADVANCE EN CENTRO MAIL Y TE REGALAMOS UNA EXCLUSIVA LÁMPARA SUPER WHITE WORM LIGHT!

BOLSA SAFARI ADVANCE GO — 1.990

GAME LINK CABLE — 2.195

ARMY MEN ADVANCE — ~~8.990~~ 8.490



F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY — ~~7.495~~ 6.995

GT ADVANCE CHAMPIONSHIP RACING — ~~10.990~~ 10.490

KRAZY RACERS — ~~8.990~~ 8.490

KURUKURU KURURIN



~~7.495~~ 6.995

PINOBEE: WINGS OF ADVENTURE



~~9.490~~ 8.990

READY 2 RUMBLE 2 — ~~8.990~~ 8.490

TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP



~~8.490~~ 7.990



TWEETY & THE MAGIC GEMS — ~~7.990~~ 7.490

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 — ~~9.490~~ 8.990

GAME BOY COLOR

POKÉMON ORO



6.990

POKÉMON PLATA



6.990

GAME BOY COLOR ED. ESP. POKÉMON



~~13.990~~ 13.490

GAME BOY COLOR — PURPLE, BERRY RED, LIME GREEN, YELLOW, TEAL — ~~13.990~~ 13.490

ADAPTADOR CORRIENTE Centro MAIL — 990

CABLE LINK ORO / PLATA



1.395

POKÉMON PICACHU COLOR — 4.990

SAFARI KIT ORO / PLATA



4.990

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE — ~~5.990~~ 5.490

DONKEY KONG COUNTRY



~~6.990~~ 6.490

DOUG'S BIG GAME — ~~6.995~~ 6.495

EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS



~~6.995~~ 6.495

HORMIGAZ RAGING — ~~5.990~~ 5.495

INDIANA JONES & THE I. MACHINE — ~~6.490~~ 5.990

LAS SUPERNENAS: EL MALVADO MOJO JOJO — ~~6.995~~ 6.495

MICKEY'S SPEEDWAY USA



~~7.490~~ 6.490

POKÉMON AMARILLO — ~~5.990~~ 5.490

POKÉMON PUZZLE CHALLENGE



~~6.490~~ 5.990

POKÉMON TRADING CARD — ~~7.490~~ 6.990

SPIDER-MAN 2: THE SINISTER SIX — ~~6.490~~ 5.990

THE MUMMY RETURN — ~~5.995~~ 5.495

THUNDERBIRDS



~~6.490~~ 5.990

X-MEN: WOLVERINE'S RAGE — ~~6.490~~ 5.990

ZIDANE: FOOTBALL GENERATION



5.990

NINTENDO 64

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS



~~9.990~~ 9.490

N 64 NEW MARIO PAK



18.990

BANJOO-TOOIE



~~12.490~~ 11.990

EXCITEBIKE 64



~~9.990~~ 9.490

POKÉMON SNAP



~~10.990~~ 10.490

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK



~~12.990~~ 12.490



EXIT

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892























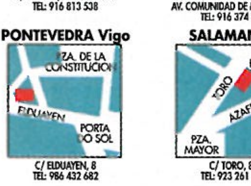




























A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz
C/ ADRIANO VI, 4
TEL: 945 134 149

ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VIA S/N
TEL: 965 246 95[illegible]

ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 99[illegible]

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 [illegible] 959

ALMERIA
AV. DE LA ESTACIÓN, 14
TEL: 950 260 643

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza
C/ VIA PÚNICA, 5
TEL: 971 399 101

BARCELONA (Glories)
C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA (Plaça Catalunya)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA (Plaça Sants)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA
C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31
C/ CIUDAD ASUNCIÓN S/N
TEL: 933 608 174

BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALÀ
C/ OLOF PALME, S/N
TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés
C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SALIDA 2
TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa
C/ ALCALDE ARMENGOU, 18
TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró
C.C. MATARO PARK
C/ ESTRASBURG, 5
TEL: 937 586 781

BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEON
TEL: 947 222 717

CÁCERES
VIRGEN DE GUADALUPE, 18
TEL: 927 626 36[illegible]

CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CASTELLÓN
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

CÓRDOBA
C/ MARÍA CRISTINA, 3
TEL: 957 498 360

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERIA, 10
TEL: 972 675 256

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GRANADA Motril
C/ NUEVA, 44
EDIF. RADIOVISION
TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 [illegible]93

HUELVA
C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630

JAÉN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife
C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario
C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29
AUTOVIA GC-1. SALIDA 28

LEÓN
AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada
C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 [illegible]29 430

MADRID (Callao)
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID (Atocha)
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID (Bº Pilar)
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222

MADRID (San Blas)
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, S/N
TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26
TEL: 916 520 387

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJON-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE
C/ RAMON Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEGOVIA
C.C. ALMUZARA, LOCAL 21
C/ REAL S/N
TEL: 921 463 462

SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCIA, S/N
TEL: 954 675 223

SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGION, S/N
TEL: 954 915 604

TARRAGONA
AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945

TOLEDO
C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: 925 285 035

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

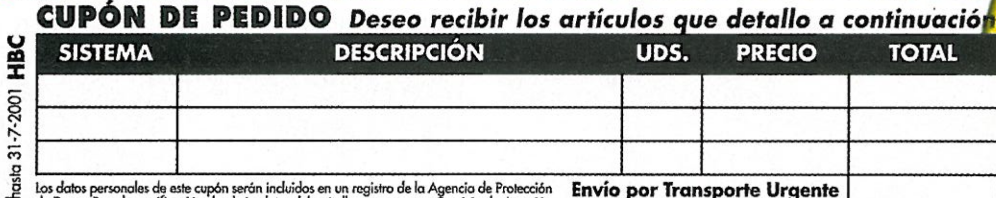
VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

ZARAGOZA
C/ ANTONIO SANGENIS, 6
TEL: 976 536 156

ZARAGOZA
C/ CADIZ, 14
TEL: 976 218 271

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*



SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

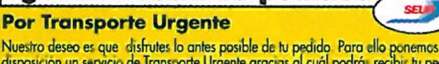
Nombre ______ Apellidos ______
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ______ C.P. ______
Provincia ______ Tf. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-7-2001 **HBC**

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30 h. a 20 h.
y los Sábados de 10.30 h. a 14 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO.**
(Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID





NOVEDAD EN JAPÓN

VIRTUA FIGHTER 4

La saga más prestigiosa de la lucha 3D rompe moldes

Después de 5 años de espera, Yu Suzuki ha vuelto a poner en marcha los engranajes de la factoría de la lucha 3D. «Virtua Fighter 4» se estrena el mes que viene en los salones japoneses, con el apartado técnico más impresionante que puede albergar la placa Naomi 2, para después trasladarse a PS 2 lo largo del año próximo.

Aunque su desarrollo comenzó el pasado mes de Septiembre,«Virtua Fighter 4» ya se ha convertido en el juego de lucha que más expectativas ha levantado para el año próximo, por encima de los «Tekken 4», «Soul Calibur 2» o «Dead or Alive 3».

Su éxito se debe tanto a unos números que tiran de espaldas (10 millones de polígonos por segundo, 6 fuentes de luz dinámica simultáneas o 128 megas de texturas) como al anuncio de que AM2 ha regresado al clásico sistema de control de 3 botones. Pero aún hay mucho más, pues la cuarta entrega de «Virtua Fighter» contará también con unas cuantas novedades que ayudarán a mejorar la mítica jugabilidad de la serie.

Para empezar, los escenarios volverán a estar cerrados, aunque por primera vez podrán romperse los límites para trasladarse a otro lugar, en la línea de «Dead or Alive 2», en quien también se han inspirado para construir algunas localizaciones. Pero quienes hayan probado cualquiera de las anteriores entregas apreciarán el nuevo sistema de parada de «VF 4». Si el jugador es lo suficientemente rápido, puede convertir cualquier bloqueo en un reversal que, y aquí es donde llega lo interesante, su adversario puede volver a detener y devolver. El resultado son unos ►



Los escenarios ofrecerán un aspecto impresionante es esta nueva entrega de la saga, utilizando efectos visuales increíbles.









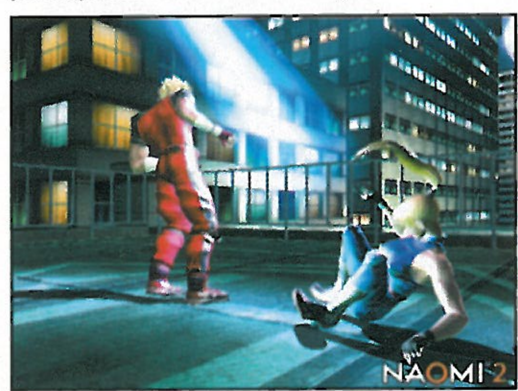
Los efectos de luz arrancaron todo tipo de exclamaciones al público asistente, especialmente por el uso de 6 fuentes dinámicas de manera simultánea.







Aún no se conoce el número definitivo de luchadores, lo que es seguro es que volverán a aparecer los personajes más emblemáticos de la saga.



La versión doméstica de «Virtua Fighter 4» incluirá mejoras respecto al arcade y será exclusiva para PS2, al menos hasta el año 2003.

LA VIRTUA FIGHTER CARD



La tarjeta (abajo) se introduce en una ranura del mueble, situada junto a los botones.



Aunque los primeros rumores apuntaban a que podía tratarse de una ranura para una tarjeta de memoria de PS2, finalmente el mueble estará preparado para insertar una tarjeta exclusiva, del tamaño de una de crédito, en la que los jugadores podrán salvar sus puntuaciones y los extras que hayan conseguido. Cada VF Card tendrá un número de serie e incluso será capaz de indicar a otros jugadores en qué momento estamos jugando o cuáles son las estadísticas de nuestro último combate.

Este ha sido sólo el primer paso hacia la conexión a través de red que Sega pretende realizar con sus recreativas de última generación.

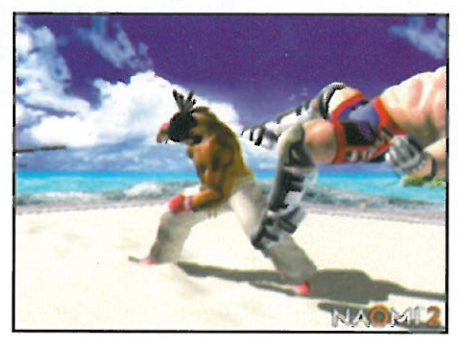


Arcade **show**



El control de tres botones de la segunda parte, y algunos ajustes en la jugabilidad y en las cámaras serán claves a la hora de conseguir que se acerquen a «Virtua Fighter 4» los jugadores menos acostumbrados a este tipo de simulación. Sobre todo, destaca el uso de las paradas y contraataques continuos para acelerar el ritmo de la pelea.







combates frenéticos en los que sale derrotado el primero en cometer un error, como se pudo ver en la pantalla gigante del Centro Gigo de Tokio, donde fue presentado.

En cuanto al comportamiento de «Virtua Fighter 4» en movimiento, es capaz de dejarle a uno sin aliento, ya que conjuga todas las aplicaciones técnicas que cabía esperar. La construcción de los modelos 3D es perfecta, y además las expresiones de sus caras o los movimientos de la ropa dejan pequeña cualquier cosa que hayáis visto antes. Y no creáis que con eso está todo dicho, la rutina de detección de colisiones es la mejor que se ha visto nunca en un juego de sus características, al igual que la iluminación en tiempo real, que hace que unos escenarios muy cuidados prácticamente "cobren vida".

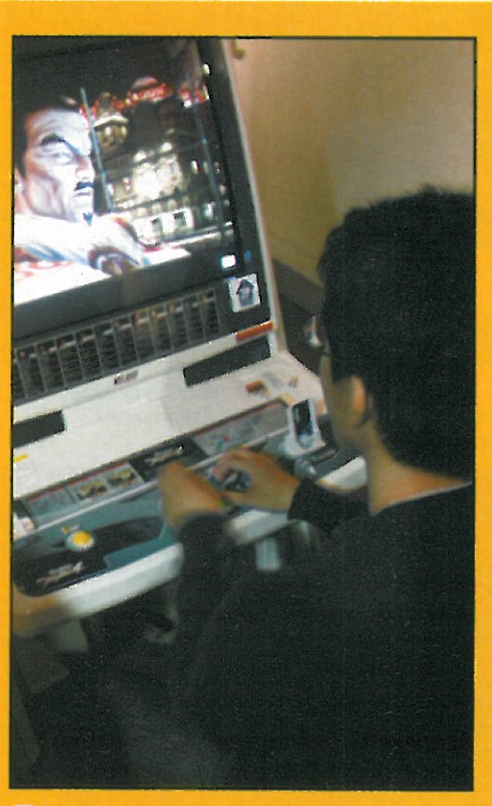
Si hablamos de las opciones, la posibilidad de utilizar una tarjeta magnética para guardar nuestras mejores puntuaciones acaparó la atención de todos, por encima de la incorporación de dos nuevos luchadores al catálogo "tradicional" de los 4

BAÑO DE MULTITUDES EN LA PRESENTACIÓN OFICIAL





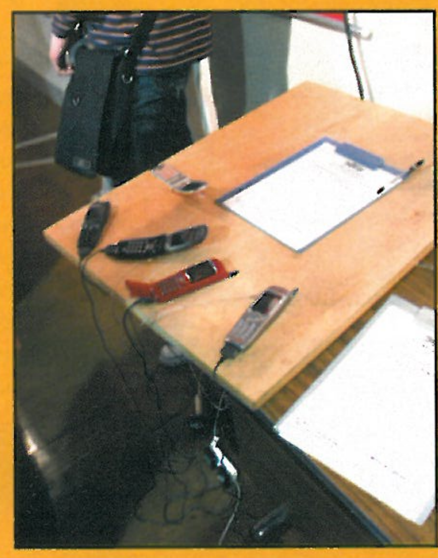
El Centro Ikebukuro Gigo de Tokio ha servido como escenario a la presentación en sociedad de «VF 4» en su versión arcade. Durante los 4 últimos días de Mayo los japoneses tuvieron la oportunidad de asistir a la ceremonia de AM2, en la que se pudo disfrutar de 4 recreativas conectadas entre sí y una pantalla gigante en la que retransmitían los momentos más espectaculares de cada combate. Superando todas las expectativas, el éxito de la convocatoria generó largas colas alrededor de la exposición durante los días en que duró este bautizo, ya que gente de todas partes de Japón estuvo dispuesta a viajar para conocer a los nuevos personajes de la saga de Suzuki. Desde luego, la locura de los nipones por el emblemático título de Sega no termina, a juzgar por las elevadas cifras de ventas del merchandising basado en «Virtua Fighter». Parece que los 5 años de espera han merecido la pena.



En la ceremonia de presentación se pudieron probar 4 máquinas conectadas entre sí, con la retransmisión en una pantalla gigante de los momentos más espectaculares del combate.

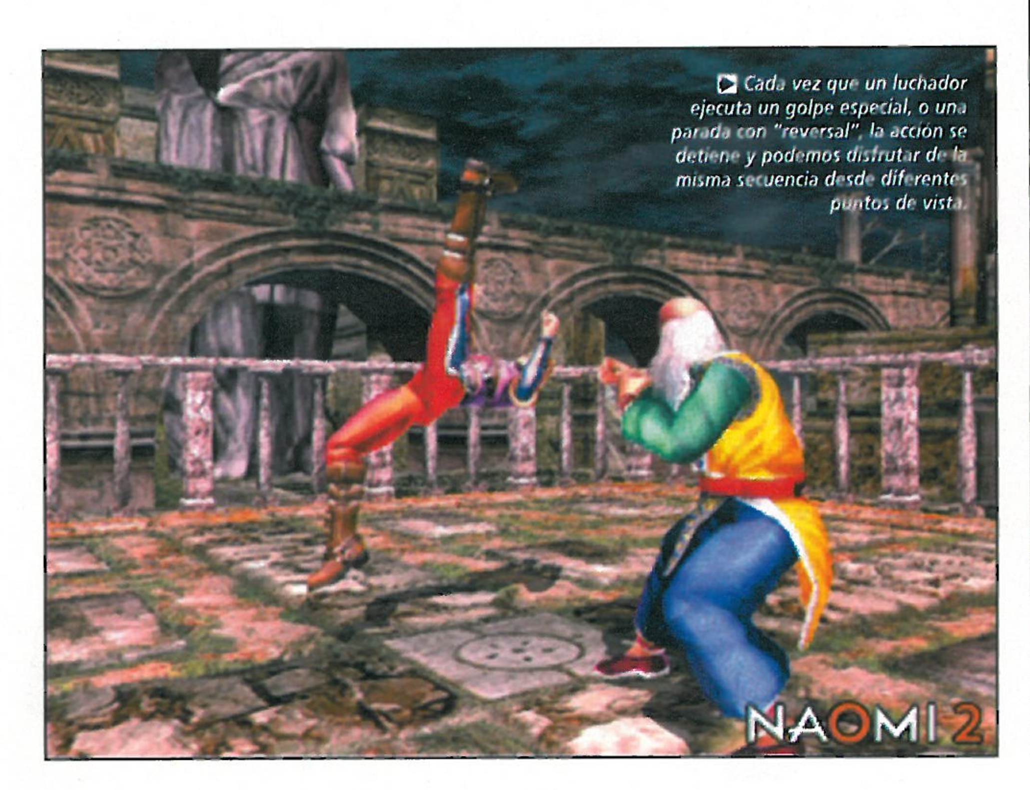
LA COMUNIDAD VIRTUA FIGHTER





El uso de la Virtua Fighter Card no termina en el arcade. Cuando lleguen a casa, los jugadores pueden conectarse a internet a través de una red dedicada al juego de AM2, que servirá para colgar los récords de cada uno y generar un ránking internacional on line. Además, el sistema de telefonía móvil japonés, el i-mode, también es compatible con VF Net, lo que significa que en cualquier momento los usuarios pueden conectar su móvil e introducir su clave personal para comprobar el estado de su luchador o comparar estadísticas con sus amigos.
La aceptación de esta comunidad virtual durante las sesiones de prueba ha sido todo un éxito, lo que ya nos permite especular sobre la adopción de redes virtuales para los próximos títulos de Sega.

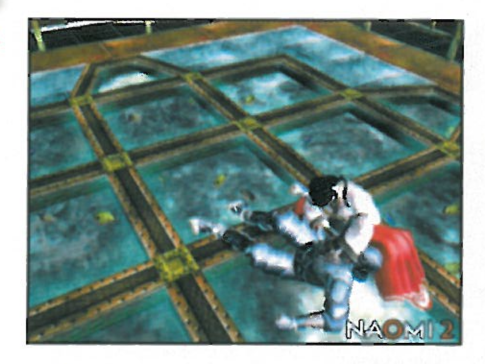
«Virtua Fighter 4» es el primer juego en incorporar una tarjeta magnética en la que los jugadores pueden almacenar sus estadísticas y compararlas.



Cada vez que un luchador ejecuta un golpe especial, o una parada con "reversal", la acción se detiene y podemos disfrutar de la misma secuencia desde diferentes puntos de vista.



En esta cadencia se puede observar de que modo se rompen los escenarios aunque los luchadores reboten y se mantengan dentro de sus límites. La inspiración de otros títulos como «Dead or Alive 2» o «Bloody Roar 3» queda patente en éste y otros detalles.



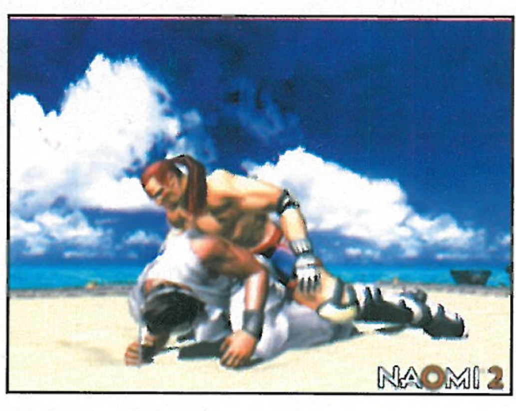




La rutina de detección de colisiones ha mejorado de forma notable, permitiendo los cambios de cámara y los continuos bloqueos y contraataques que caracterizan «Virtua Fighter 4». De cualquier modo, el rendimiento que AM2 le ha sacado a la nueva Naomi en pocos meses nos hace prever interesantes novedades.

➤ «Virtua Fighter»: un monje shaolín y una guerrera, de quien ya se pudieron disfrutar los primeros movimientos sobre el ring. De cualquier modo, la primera impresión de los jugadores, que estuvieron obligados a rellenar un cuestionario para ajustar la dificultad, fue excelente, sobre todo porque la creación de VF Net, una red de información para los usuarios, es pionera en la generación de un "universo" alrededor de un arcade de lucha.

El equipo de Sega aprovechó la ocasión para defender la exclusividad de su juego para PS2 al menos durante todo el 2002, en contra de los rumores que indicaban una posible conversión a X Box.



El repertorio de golpes ha aumentado considerablemente en esta cuarta entrega, aunque la ejecución resulta tan sencilla como en los anteriores.







DOS NUEVOS LUCHADORES

Aunque las declaraciones de Yu Suzuki sobre conservar a los personajes de anteriores entregas se recibieron con alivio en el pasado AOU Show de primavera, hasta ahora no se había tenido noticia sobre los dos nuevos luchadores que verá la luz en «VF 4». Vanessa Lewis pondrá la nota de contundencia (tanto por su atractivo como por su forma de golpear) al plantel de luchadores acostumbrado, demostrando que lo del sexo débil no es más que una frase hecha, aunque aún no hemos tenido oportunidad de ver a la sexy policía brasileña en acción. Por otra parte, el anunciado monje shaolín ya tiene nombre. Se llamará Lei Fei, y en la ceremonia de presentación ya pudimos verle utilizar sus nuevas técnicas de lucha en el juego, que por cierto, han resultado ser de las más equilibradas en velocidad y efectos. Además, ha sido el personaje elegido para comprobar el efecto de los ropajes en movimiento.

LEI FEI

VANESSA LEWIS

mi Logo®

906 42 12 73

LOGOS

Llama, indica el número del logo o tono que quieres, tu número de móvil... y en pocos minutos ¡¡aparecerá en tu pantalla!!

TOP TEN DE LA SEMANA

1	100008
2	314502
3	702261
4	702123
5	702058
6	202615
7	314561
8	702037
9	303757
10	702131

211928	702124	105026	200532	700555	700561	211930	702050	702078	704901	702176
702198	702120	211933	100396	100414	100424	101800	101805	702169	702174	211918
211894	702177	702178	702184	702187	702197	702209	702220	702226	702232	702181
702186	702233	702238	211585	211605	211891	211890	211920	211921	211922	211893
211892	702281	211608	211586	211576	211567	211592	211604	211618	211627	211609
702236	702237	211584	211591	211600	211619	211630	211610	211583	211590	211599
702261	702262	211623	211631	211611	211582	211589	211597	211624	211573	211612
	211613	211578	211907	211913	211926	211936	211889	211909	211917	211931
	702240	211934	211927	211898	211910	211919	211899	211911	211923	211902
	702271	211912	211925	211887	211908	211914	702087	300183	702182	702227
	211625	702210	702216	702264	702221	702228	702230	702244	702250	702253
	211607	702224	702243	702249	702265	702267	702241	702268	702208	702211
		702085	100082	202169	202291	300144	100376	300162	202199	202201
					202163	180190	180212	202126	202214	202232
					211622	702229	702239	702269	702280	702290
						211575	211569	211587	211579	211617
						211905	300162	300152	202159	202161
						211620	211570	100367	202191	702297
						211904	211888	211574	211568	211615
						211916	211896	211901	211906	211895

WWW.MI-LOGO.COM

!! AHORA NUEVOS LOGOS ¡¡

¡¡ ENCUENTRA EL TUYO !!

Válido para Nokia, exceptuando:
8110, 9000 para logos
5110, 5130 para tonos

TONOS

CINE Y TV

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Supermen ·Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons· TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

EXITOS

Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best· Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miles	407587
Fable · Robert Miles	407588
Macarena · Los del Río	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Barbie Girl · Aqua	407601
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall· Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby·Smash Mouth	407448
Then the morning comes·Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

EXITOS

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo nunber 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time· Britney Spears	407248
Born to make you happy·Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250
The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336
Again · Janet Jackson	407337

TOP TEN

Misión Imposible · CINE	407714
Sex Bomb · TOM JONES	407480
Dancing Qeen · ABBA	407201
Let It Be. THE BEATLES	407740
Every Breath You Take · POLICE	407620
The Wall · PINK FLOYD	407406
We Are The Champions · QUEEN	407408
Tubullar Bells · MIKE OLDFIELD	407633
American Pie · MADONNA	407370
Take On Me· A-HA	407600

Escaparate

Este mes venimos cargaditos de novedades para todos los gustos. Ediciones Especiales, figuras de acción y un montón de productos que harán las delicias de los aficionados al manga. ¡Que los disfrutéis!

MERCHANDISING: Final Fantasy X



Como ya os dijimos hace un par de meses, el número de productos sobre «Final Fantasy X» que Square lanza al mercado va creciendo poco a poco. De momento, en Japón acaba de salir un precioso pin plateado como el que luce Tidus en el cuello, un peluche de los Moguri y una réplica de la pelota que utiliza Tidus durante la práctica del Blitzball.

Y otra cosa: aquellos que realicen la reserva del juego en Japón recibirán de regalo un CD con la música del juego. Ay, qué envidia...



EDICIÓN ESPECIAL «Fórmula One 2001» de Sony en edición limitada

Sony nos ha enviado esta elegante edición especial de su último simulador de carreras oficial para PlayStation 2, «Formula One 2001». Este pack con forma de abanico incluye tres discos para visualizar en la consola:

- Una copia del juego para PlayStation 2.
- Un segundo DVD con un reportaje exclusivo sobre la pasada temporada de Fórmula 1, que incluye entrevistas a los pilotos, imágenes y varios vídeos de los momentos más espectaculares.
- Un CD-ROM de prensa con información y una gran cantidad de imágenes y vídeos sobre el juego.

Por cierto, os informamos que, aunque este pack sólo se distribuye a la prensa especializada, las primeras 500.000 personas que compren el juego podrán llevarse a casa de forma gratuita el DVD con el reportaje, así que, si queréis uno... ¡a correr tocan!



1.600 Ptas. 9.62€

CÓMO DIBUJAR MANGA

Japonés en viñetas

Marc Bernabé

2.900 Ptas. 17.43€

1.300 Ptas. 7.81€

LIBROS: Trío de novedades de Norma Editorial

Utena, la chica revolucionaria

Las aficionadas al shojo (manga para chicas) pueden ahora encontrar los dos primeros episodios de la historia de Utena, la obra de Chiho Saito, en una curiosa edición en formato japonés (con cubierta y sentido de lectura de derecha a izquierda).

Cómo dibujar manga

A través de numerosos ejemplos gráficos realizados por experimentados dibujantes, se nos enseñan las técnicas básicas de dibujo de cómics japoneses para ayudar a perfeccionar nuestras habilidades. En este primer volumen, el libro va enfocado a la concepción, creación y diseño de los personajes.

Japonés en viñetas

Gracias a esta utilísima publicación, escrita por el prestigioso autor y traductor Marc Bernabé y supervisada por el Vicecónsul japonés en Barcelona, los estudiantes de la lengua nipona tienen a su disposición un nuevo y ameno curso de japonés básico. El libro, que está estructurado en 30 lecciones, utiliza el manga como inestimable ayuda para aprender la lectura y escritura de esta compleja lengua, y en él aprenderemos los dos silabarios japoneses -hiragana y katakana-, así como los 160 kanjis más utilizados.

MAS INFORMACIÓN EN WWW.NORMA-ED.ES

Si deseas aportar tu granito de arena a esta sección, tienes alguna colección, objetos, información o cualquier otra cosa que te gustaría que publicásemos, envía una carta a: Hobby Consolas. C/ Pedro Texeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid. Indicando en el sobre: ESCAPARATE
También puedes enviar un e-mail a: escaparate.hobbyconsolas@hobbypress.es

COMICS: Más publicaciones para los otakus

Mangaline Comics es una nueva editorial que acaba de comenzar a funcionar en nuestro país, y ya ha puesto a la venta sus primeros mangas.

El primero de todos es «Change up!», una manga realizado por Shinji Imaizumi, que en un total de 3 tomos narra la historia de un estudiante aficionado al beisbol y -cómo no- sus embarazosos problemas con las chicas...

Pero este sólo será el primero de una nutrida lista de títulos ya que, además, esta editorial tiene previsto hacernos llegar, de aquí a final de año, los siguientes mangas: «Berserk», «Clover» de Clamp, «Please save my earth», «Love Hina» y «Vagabond», todos ellos con precios entre 795 y 995 ptas.



FIGURAS: ¡Lara en tu habitación!

Durante el pasado E3, Eidos puso a disposición del público asistente esta bonita estatuilla de su personaje estrella, nuestra querida Lara Croft.

Mide aproximadamente 8 cm, está realizada en peltre (una aleación de cinc, plomo y estaño), y sus características principales son un magnífico acabado, y la inmejorable impresión que causaría sobre vuestra mesita de noche... si no fuera porque no está a la venta en nuestro país.



LIBRO: «La tumba de las luciérnagas» en castellano

Gracias a la editorial El Acueducto Ediciones, ya está disponible en castellano - y también en catalán - la novela en la que se basó la película de anime «Hotaru no Haka» (La tumba de las luciérnagas), film que realizó el director Isao Takahata en 1988, y que los buenos aficionados al anime todavía recordarán.



Este interesante -y profundo- libro, cuenta la triste historia de un chico llamado Sita y su hermana Setsuko, y está ambientado en plena II Guerra Mundial, justo antes del lanzamiento de la primera bomba atómica. Además, el libro viene acompañado de una segunda novela corta, llamada «Las algas americanas».

HAZTE CON ÉL EN www.es.bol.com

CARTAS: ¡Una colección exclusiva de XBox en el E3!

Pues sí, Microsoft tuvo la original idea de, durante la celebración del E3 de Los Angeles, distribuir una colección de cartas coleccionables sobre XBox totalmente exclusiva, con la particularidad de que sólo podía conseguirse dentro de su stand (vamos, que no saldrán a la venta nunca).

El mazo, presentado en un precioso estuche de color negro, está compuesto por un total de 16 cartas diferentes, cada una dedicada a un juego de XBox, y por detrás forman un mosaico con el logo de la consola. Lo más curioso fue que, para poder hacerse con cada una, había que recorrer cada rincón del stand de Microsoft, pero desde luego el esfuerzo mereció la pena.



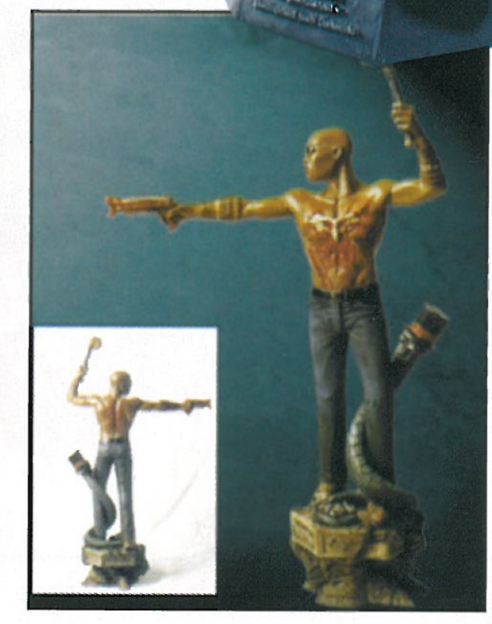
Escaparate

FIGURAS: ¡Edward Carnby sale a la luz!

Marc y Gaby Klinnert son dos hermanos alemanes, que llevan ya varios años trabajando para los Studios Xmox, empresa dedicada a la creación de estatuillas y figuras de acción sobre videojuegos. Ellos son los responsables de estas espectaculares creaciones, algunas de ellas a tamaño natural, aunque con el principal inconveniente de que salen en ediciones muy, muy limitadas.

Nosotros, por nuestra parte, hemos tenido la suerte de conseguir, gracias a Infogrames, una preciosa figura de 13,7 pulgadas (aproximadamente. 35 cm.) de Edward Carnby, el valiente protagonista de «Alone in the Dark IV».

MAS INFORMACIÓN EN www.studiooxmox.de

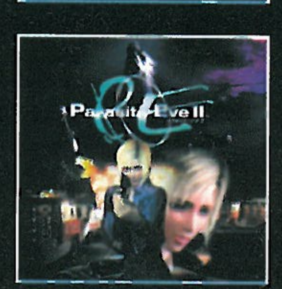


La obra de estos hábiles germanos no se centra sólo en el protagonista de «Alone in the Dark IV». También han esculpido figuras de Lara, Abe, Spiderman y varios más... ¡algunos de ellos a tamaño natural!

14,98$
3.000Ptas









B.S.O.: La mejor música al alcance de tu mano

Los amantes de las bandas sonoras pueden dar saltos de alegría, porque en breve van a salir al mercado (de momento, el estadounidense) varias BSO de la mano de Tokyopop, compañía que acaba de firmar un acuerdo con Square para la concesión de las bandas sonoras oficiales de sus juegos:

Resident Evil Code: Veronica X Official Soundtrack
The Bouncer Videogame Soundtrack
Final Fantasy IX
Parasite Eve II
Tekken Tag Tournament

MAS INFORMACIÓN EN www.tokyopop.com





ACCESORIOS EXCLUSIVOS

VENTA DIRECTA AL PUBLICO *DESCUENTOS A TIENDAS*

PEDIDOS Y CONSULTAS: 902 157 546

Envios en 24H SEUR REEMBOLSO
Unicamente Peninsula y Baleares

Visita nuestra Web: www.mundoasia.com
Especialistas en DREAMCAST & PS2

DC BLEEMCAST ¡AL FIN YA DISPONIBLE! : 1.995
DC BLEEMCAST + MemoryCard VMS 4M : 4.195
DC RGB REAL Cable con salida Stereo: 995
DC Cable Serie DC > PC (Programacion): 7.995
DC Skillz Connection 3en1: Adaptador de mandos, Volante (PSX-Saturn + Teclado PC): 3.995
DC Skillz VMS (400 Bloques, 2M): 2.295
DC Skillz VMS (800 Bloques, 4M) + PC Kit: 3.995
DC Nexus VMS (4000 Bloques 20M) + PC Kit: 7.995
DC VMS (800 Bloques, 4M) Sin Conexion PC: 2.495
DC Nexus (800 Bloques, 4M + Rumble Pack: 4.995
DC Treamcast Super VGA Box (DC en PC): 4.995
DC Pistola Recreativa con "Retroceso Real": 6.495

DC Skillz 2en1: Teclado & Raton PC: 2.995
DC Pista de Baile de Recreativa: 14.995
DC Bio Gun (PAL - NTSC) Vibración: 4.995
DC Bio Gun Inalambrica (Sin Cables) 7.995
DC DreamPad Joypad: 2.595
DC Puru Vibration Pack: 1.995
DC Alfombra de Baile: 4.995
DC Extensor Cable Joypad: 995
DC Arcade System Recreativa: 49.995



PS2 DATEL RADIO XTREME FM Ver. 1.10: 6.995
PS2 DATEL REGION X (MULTIZONA DVD): 5.995
PS XPLORER 9002 CD (Permite jugar a JUEGOS de Importacion, ademas de Trucos) "Sin Chip": 3.995
PS2/PC DATEL Teclado color Negro USB: 5.495
PS2 Memory Card 32Megas sin compresion: 11.995
PS2/PS VGA BOX, Alta resolucion en PC: 9.995
PS2 Skillz DVD Remote con Slot Joypad: 2.495
PS2 Skillz Multi Tap (5 Jugadores) Xtreme : 3.995
PS2 Skillz D.Shock Analogico Real Joypad: 2.995
PS Adaptador mandos PS/N64 a PC (USB): 2.995
PS / PC Alfombra de Baile con Luces: 4.995
PS2/PS Mini Metal Gun. Comp. Silent Scope: 4.495

Precios con iva incluido





PRODE MAX GAMEWARE

Mayoristas en Cónsolas y Gameware

Entra en un negocio de futuro, sin cuotas mensuales.
B2B. Venta a distribuidores.
Amplio stock permanente.
Distribución a nivel nacional.

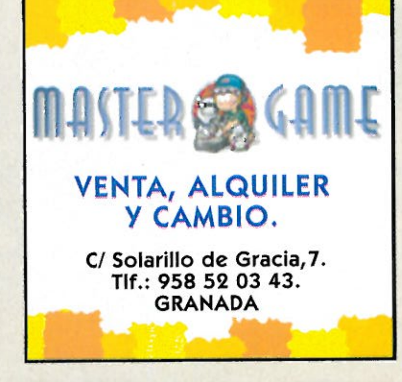
Productos de Entretenimiento MAX, S.A.
C/ Francisco Cidón 16, Bajos - 50007 Zaragoza · Tel 976 270 380 - Fax 976 273 496
Móvil 609 844 555 · e-mail: prodemax@yahoo.es













DISTRIBUIDORA DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS

MAYORISTAS DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS.

- LO TENEMOS TODO PARA: PLAYSTATION,DREAMCAST,NINTENDO 64, GAME BOY, PC Y DVD.
- VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS ESPECIALIZADAS Y VIDEOCLUBS.
- ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS.

TODO EN PRODUCTO SOUTH PARK
CAMISETAS,PELUCHES,LLAVEROS,TAZAS.......... ETC

DISCOVI, S.L.
MARTINEZ RUIZ AZORÍN, 9 - 11. 50002 ZARAGOZA
TEL: 976392151 FAX: 976293882 E-MAIL: discovi@pixar.es

GAME OVER

Especialistas en Dragon Ball Z y GT.

- Juegos, Cromos y consolas .
- Videojuegos de Rol.
- Libro de Ilustraciones de Metal Gear.
- Nintendo 64 y todo tipo de accesorios.
- Neo geo CD, Cartucho y Pocket.
- Mercado de Segunda Mano

C/ Teodora Lamadrid, 52- 60.
08022 Barcelona. Tf. y Fax: (93) 4185960



PlayStation 2





¡RESERVA TU GT3!

PlayStation 2

GRAN TURISMO 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

~~9.990~~

9.490 ptas

¡Y LLÉVATE GRATIS ESTA CAMISETA!

SONY











*Todos los precios incluyen el I.V.A.
* Ofertas validas hasta fin de Julio 2001 o fin de existencias
*Precios válidos salvo error tipográfico.





Unete al CLUB DABLO

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
TLF.: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com

Envio de pedidos a domicilio
Telecompra : 952 36 42 22



VENTAS EN CD - ROM

ALICANTE 966662323 — ELCHE: Ute. Blasco Ibañez,75

CÁDIZ 956690048 — LA LÍNEA: c/Clavel, 37

CARTAGENA 968121678 — CARTAGENA: c/Alfonso XIII, 66

¡PRÓXIMA APERTURA!
CÓRDOBA 957752328 — CÓRDOBA: Centro Comercial "El Arcangel", Local 35

GRANADA 958294007 — GRANADA: c/Emperatriz Eugenia, 24

LOGROÑO 941221008 — LOGROÑO: c/Huesca, 36

GUADALAJARA 949348529 — AZUQUECA DE HENARES: Avda. Guadalajara, 36

MÁLAGA 952416634 — ALHAURIN DE LA TORRE: c/ Almendros, 22

MÁLAGA 952440671 — ARROYO DE LA MIEL: Avda. Constitución, s/n Edificio Gavilan

MÁLAGA 952507686 — AXARQUÍA: Velez Málaga, Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)

MÁLAGA 952355406 — EL TORCAL: José Palanca, 1 Urb. El Torcal

¡PRÓXIMA APERTURA!
MÁLAGA 952806792 — ESTEPONA: c/El Cid, 13 Bajo

MÁLAGA 952297500 — FRANJU: Avda. Carrillo de Albornoz, 6

MÁLAGA 952474574 — FUENGIROLA: Avda. de Mijas, 38 Lc.1

MURCIA 968703734 — CARAVACA: Encomienda de Santiago, 14

VALENCIA 962400468 — ALZIRA: Avda. Del Parque, 27

Gastos de Envio:
Península:750 Ptas. Baleares: 1.000 Ptas.
GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.

¿Piensas abrir tu tienda?

LA ÚNICA EMPRESA QUE DA UNA SOLUCION GLOBAL
Presupuesto sin compromiso para apertura.

ANDORRA
ESCALDES - ENGORDANY — Avda. de les Escoles 18

ALBACETE
ALMANSA — C/ Dr. Manzanera 2 — 967 31 22 63
HELLÍN — C/ Melchor de Macanaz 22 — 967 17 60 04

ALICANTE
ALCOY 1 — C/ Hispanidad 22 — 96 652 16 31
ALCOY 2 — C/ Músico Gonzalo Blanes 41 — 96 554 93 20
ALCOY 3 — Pza. Jaime Conquistador 1 — 96 533 05 48
ALFAZ DEL PI
PLAYA DEL ALBIR — Avda. Óscar Espla 12 — 96 686 70 81
MURO DE ALCOY — C/ Virgen Desamparados 34 — 96 553 20 64
IBI — Avda. de la paz 33 — 96 655 10 49

BARCELONA
BARCELONA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN
VILLAFRANCA DEL PENEDÉS

CÁDIZ
CHIPIONA — Avda. de la Constitución 33 — 956 37 35 82
SAN LÚCAR DE BARRAMEDA — PRÓXIMA

CÓRDOBA
PUENTE GENIL — C/ Rodolfo Gil 16 — 957 60 08 48

CUENCA
CUENCA — APERTURA NUEVO LOCAL — 969 22 14 53

GUIPUZCUA
ZARAUTZ — C/Araba Kalea 46 — 943 83 33 95

HUELVA
PUNTA UMBRIA — C/ Ancha 115 — 666 31 42 52

JAÉN
BAILÉN — PRÓXIMA INAUGURACIÓN

LA RIOJA
CALAHORRA — C/Teatro 14 — 658 99 78 34

MADRID
MADRID — PRÓXIMA INAUGURACIÓN
ALCALÁ DE HENARES — PRÓXIMA

MÁLAGA
VELEZ - MÁLAGA — C/ Alcalde Manuel Reina — 952 50 19 79 — edif. Irene III

MURCIA
MURCIA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN
TORRES DE COTILLAS — C/ Mula 52 — 606 59 39 43

NAVARRA
PAMPLONA — Avda. La Rioja 6 — 948 36 66 68

TARRAGONA
TORREFORTA — Pza. Nou Centre bl.3 esc.1 — 977 54 00 71

VALENCIA
VALENCIA — PRÓXIMA INAUGURACIÓN
CARLET — Avda. Balaguer 8 — 96 299 47 92
L'ALCUDIA DE CRESPINS — C/ San Vicente 21 — 96 224 29 30
LLOMBAI — C/ Maestro Torres 8 — 96 255 03 88
ONTENIENTE — Avda. l'Almaig 40 — 670 32 19 89
MASSAMAGRELL — Avda. Raval 40 — 96 144 01 05

VIZCAYA
BILBAO SANTUTXU — C/ V. Garamendi 1 — 944 32 91 15

PORTUGAL
PORTUGAL — PRÓXIMA INAUGURACIÓN





NUEVO PRECIO!!! 69.900













OFERTA

A partir de **3.500** ptas. de tu pedido los **PORTES GRATUITOS**

SERVICIO 24horas EN TODA ESPAÑA

PSx	Vanishing Point	7.490
	Alien Resurreccion	7.490
	The Mummy	6.490
	ISS	6.490
Gb	La sirenita II	6.490
	Pinball	
PS 2	Street Fighter Ex 3	9.490
	Dinasty Warriors 2	9.490
	Knockout Kings 2001	10.490
Pc	Ducati World	5.490
	Colin mcrae rally 2.0	6.490
	NBA Live 2001	5.490

19.900

ALONE DARK — 6.990 — 6.490

4.990 — 4.490 — 7.490 — 9.490 — 7.990 — 6.490

CONSIGUE DE 2ª MANO PELÍCULAS, DVD Y VIDEOJUEGOS A TIENDAS Y PARTICULARES

GAME BOY ADVANCE 20.990

19.900

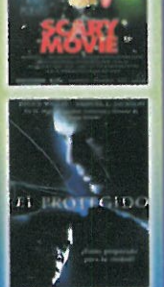
6.990 — F-ZERO
2.195 — 6.995
2.990 — 12.990
12.490
6.990 — 6.990

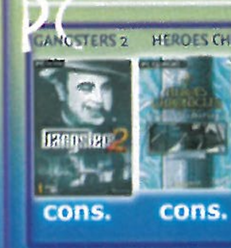
6.490 — 6.490 — 5.490

POKEMON PUZZLE 11.990
CONS. MARIO PAK 18.990
EXCITEBIKE 64 9.490
BANJO-TOOIE 11.990

VHS



PC
GANGSTERS 2 — HEROES CHR.






INFORMATE:
627 47 01 98
627 47 01 94
TELF. 96 393 71 00
FAX 96 393 76 66

video_mania@latinmail.com



Alta rentabilidad las 24 h.
Programa Windows 2000.
Selección de idioma.
Trailers, imagen y sonido.
VHS, DVD y Videojuegos.
Grandes descuentos.

Sin canon de entrada.
Exclusividad de zona por escrito.
Mercado en continuo crecimiento.
A partir de 2000 hab. y 20 m^2.
Inversión desde 1 millón ptas.

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS CERCANA

SERVICIO DE VENTA POR CORREO

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)



ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
www.gameshop.es

GAME BOY ADVANCE ¡¡4 COLORES!!



¡¡reserva ya tu GameBoy Advance en tu tienda GameSHOP más cercana o en nuestra página web www.gameshop.es y consigue un cable link upxus de regalo!!

con el cable link upxus podrás conectar tu nueva GameBoy Advance con cualquier GameBoy Color o GameBoy Pocket (oferta válida hasta agotar existencias)

LINK CABLE
GAMEBOY ADVANCE

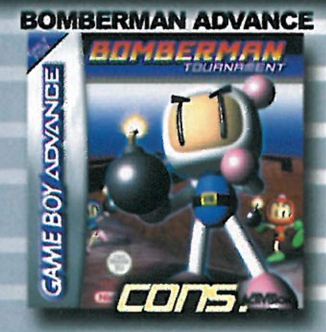
¡¡Conecta hasta cuatro GBA combinando tus link cable!!

2.190

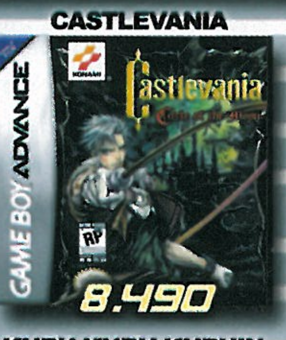
ARMY MEN ADVANCE



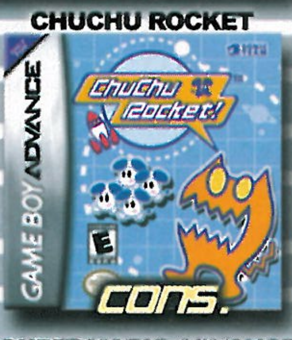
BOMBERMAN ADVANCE



CASTLEVANIA



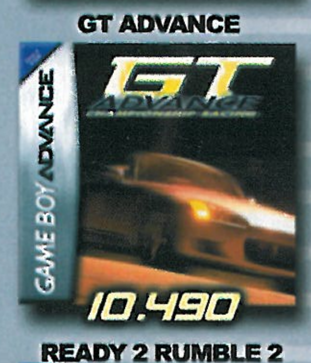
CHUCHU ROCKET



F-ZERO: MAX VELOCITY



GT ADVANCE



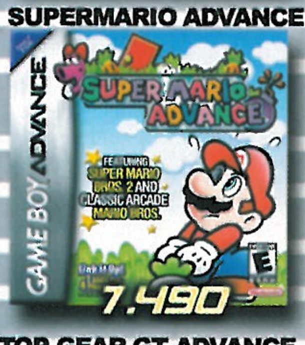
KRAZY RACERS



KURU KURU KURUIN



SUPERMARIO ADVANCE



PINOBEE



READY 2 RUMBLE 2



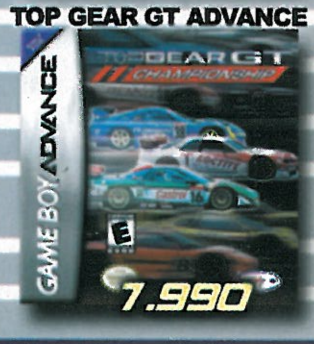
RAYMAN ADVANCE



TONY HAWK SKATER 2



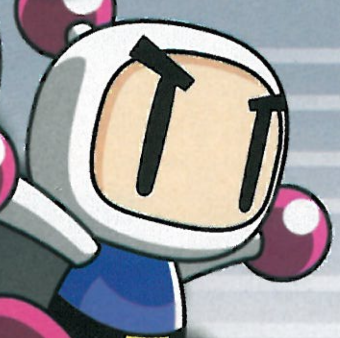
TOP GEAR GT ADVANCE



TWEETY & THE MAGIC GEM







ALONE IN THE DARK 5.490 · DRACULA 4.490 · LA ÚLTIMA LOCURA... 6.490 · HANDS OF TIME 5.490 · INDIANA JONES Y LA MAQUINA INFERNAL 5.990 · LAS SUPER NENAS LUCHA CON ESE 6.490 · LAS SUPER NENAS MOJO JOJO 6.490 · LAS SUPER NENAS PANICO EN TOWNSVILLE 6.490



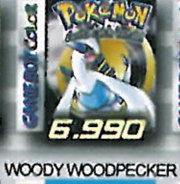





MUMMY RETURNS 5.490 · POKÉMON AMARILLO 5.990 · POKÉMON PINBALL 5.990 · POKÉMON PUZZLE 5.990 · POKÉMON TRAD. CARD 5.990 · POKÉMON ORO 6.990 · POKÉMON PLATA 6.990 · FREESTYLE SCOOTER 6.490





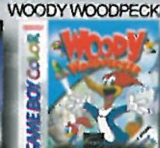




ROCKET TEAM 5.990 · SCOOBY DOO 5.990 · SIMPSONS TERROR 5.990 · SPIDERMAN 2 5.990 · THUNDERBIRDS 5.990 · TOP GUN 5.490 · WOODY WOODPECKER 5.490 · X-MEN 2 5.990







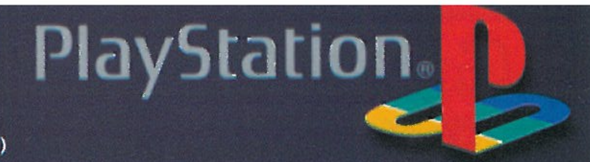



INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELEFONO 967 193 158 O EN EL FAX 967 193 391



ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
WWW.GAMESHOP.ES

SERVICIO DE VENTA POR CORREO
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)



- PS one +DUAL SHOCK — 19.900

- PS one +DUAL SHOCK +CONTROLLER +MEMORY CARD 1Mb — 21.990

- PS one +2 DUAL SHOCK +MEMORY CARD SONY 1Mb — 23.990

- SCREENBEAT SOUNDSTATION — 9.990

- VOLANTE McLAREN — 11.990
- VOLANTE SPEEDSTER2 — 12.490

- BOLSA PS ONE — 3.490


- PISTOLA SCORPION 2 LIGHT GUN — PUNTERO LASER, G-CON ADAPTOR & COMPATIBLE PS2 — 5.990

- PISTOLA FALCON — PUNTERO LASER, RETROCESO Y PEDAL — 8.490

- P7K LIGHT GUN — 4.990
- P99K LIGHT BLASTER — COMPATIBLE PS2 — 8.990

- UPXUS CONTROLLER — 1.590

- DUAL SHOCK — 4.500

- BATTLE SHOCK — 3.490

- M.CARD PELIKAN con funda — 1.390

- M.CARD PELIKAN 4Mb — 3.490
- M.CARD SONY — 2.100


- ALONE IN THE DARK +LINTERNA — 6.990

- APE SCAPE — 3.490

- BREATH OF FIRE IV — 3.990

- C-12 — 6.490

- CALIFORNIA WATER SPORTS — 5.490

- CRASH TEAM RACING +CD CASE — 3.490

- DAVE MIRRA REMIX — 4.490

- DRACULA II — 6.490


- EGIPTO II — 4.490

- LA ÚLTIMA LOCURA DEL EMPERADOR — 4.490

- EVIL DEAD — 7.490

- FORMULA ONE 2001 — 7.490

- FEAR EFFECT 2 — 7.490

- FINAL FANTASY IX — 9.490

- INSPECTOR GADGET — 4.490

- ISS2 PROEVOLUTION — 6.990


- MAT HOFFMAN BMX — 7.490

- MEGAMAN LEGEND 2 — 3.990

- MEGAMAN X5 — 3.990

- METAL GEAR SOLID — 2.990

- MONSTER RACER — 4.490

- RESIDENT EVIL 3 — 3.990

- ROGUE SPEAR — 6.490

- ROLAND GARROS 2001 — 6.490


- SIMPSONS WRESTLING — 3.990

- SPIDERMAN — 4.490

- SUPERCROSS 2001 — 7.490

- TIME CRISIS O.TITAN +PISTOLA: 7.490 — 6.490

- TONY HAWK 2 — 4.490

- UEFA CHALLENGE — 4.490

- WDL WAR JETZ — 5.990

- WORLD SCARIEST POLICE CHASE — 5.990


Dreamcast

- DREAMCAST +MANDO +DISCO DEMO +DREAM KEY — 19.900

- DREAMCAST CONTROLLER — 4.990

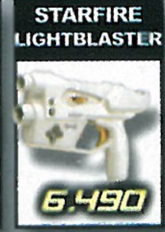
- VISUAL MEMORY — 4.990
- MEMORYx4 PELICAN — 5.490

- VIBRATION PACK — 3.990

- DREAMCAST KEYBOARD — 4.990

- RATÓN DREAMCAST — 4.990

- ARCADE CONTROLLER — 4.990

- STARFIRE LIGHTBLASTER — 6.490

- VOLANTE McLAREN — 11.990


- 18 WHEELER — 6.490

- ALONE IN THE DARK +LINTERNA — 6.990

- CONFIDENTIAL MISSION — 6.490
- CRAZY TAXI 2 — 6.490
- DAYTONA USA 2001 — 6.490

- EVIL DEAD — 10.490

- GRANDIA II — 8.490

- M.S.R. — 4.490


- PHANTASY STAR ONLINE — 8.490
- QUAKE III ARENA — 4.490

- RE CODE: VERONICA — 9.490
- SHENMUE — 6.490

- SKIES OF ARCADIA — 8.490

- SONIC ADVENTURE 2 — 6.490

- SONIC SHUFFLE — 8.490
- VIRTUA TENNIS — 4.490

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
www.gameshop.es

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:
- envio a domicilio
- compraventa usados
- club del cambio
- juegos en red

ALBACETE
- c/Pérez Galdós, 36 Bajo -02003 -ALBACETE (Tlf: 967 50 72 69)
- c/Nueva, 47 -02002 -ALBACETE (Tlf: 967 19 31 58)
- c/Melchor de Macanaz, 36 -HELLIN -02400 ALBACETE (Tlf: 967 17 61 62)
- c/Corredera, 50 -ALMANSA -02640 ALBACETE (Tlf: 967 34 04 20)

ALICANTE
- Avenida de la Libertad, 28 -ELCHE -03206 ALICANTE (Tlf: 96 666 05 53)
- c/Andrés Lambert, 5 -JAVEA -03730 ALICANTE (Tlf: 96 579 63 22)

BADAJOZ
- Avenida Antonio Chacón, 4 -ZAFRA -06300 BADAJOZ (Tlf: 924 55 52 22)

BALEARES
- *NUEVA APERTURA* c/Cami Salard, 6 -PALMA DE MALLORCA 07008 -BALEARES (Tlf: 971 70 65 21)

BARCELONA
- c/Santiago Rusiñol, 31 Bajos -SITGES 08870 -BARCELONA (Tlf: 93 894 20 01)
- *PRÓXIMA APERTURA* c/Parellada, 22 (Les Galeries) VILAFRANCA DEL PENEDES -80720 BARCELONA
- Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1-B VILANOVA I LA GELTRU -08800 BARCELONA (Tlf: 93 814 38 99) *on line!*
- c/Brutau, 202 -SABADELL -08203 BARCELONA (Tlf: 93 712 40 63)

CÁDIZ
- c/Benjumeda, 18 -11003 -CÁDIZ (Tlf: 956 22 04 00)

CANTABRIA
- c/Juan XXIII, 1 Local -MALIAÑO -39600 CANTABRIA (Tlf: 942 26 98 70) *on line!*

GIRONA
- c/Rutila, 43 -17007 -GIRONA (Tlf: 972 41 09 34)

GRANADA
- c/Arabial (frente Hipercor) -18004 GRANADA (Tlf: 958 80 41 28)

LEÓN
- c/Antonio Valbuena, 1 Bajo 24002 LEÓN (Tlf: 987 25 14 55)

MADRID
- c/La del Manojo de Rosas, 95 CIUDAD DE LOS ÁNGELES -28021 MADRID (Tlf: 91 723 74 28)

MÁLAGA
- c/Trapiche, Local 5 -MARBELLA -29600 MÁLAGA (Tlf: 95 282 25 01)

OURENSE
- Avenida de la Habana, 69 Bajo -32003 OURENSE (Tlf: 988 392 350)

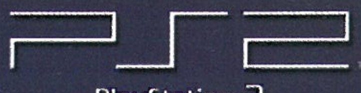
SALAMANCA
- Paseo de los Madroños, 5-7 -37007 SALAMANCA (Tlf: 923 12 39 66)

SORIA
- c/San Benito, 6 Bajo -42001 -SORIA (Tlf: 975 23 04 17) *on line!*

TARRAGONA
- c/Mare Molas, 25 Bajo -REUS -43202 TARRAGONA (Tlf: 977 33 83 42)

VIZCAYA
- c/General Eraso, 8 -DEUSTO -48014 BILBAO (Tlf: 94 447 87 75)
- Avenida Antonio Miranda, 3 -BARACALDO 48902 -VIZCAYA (Tlf: 94 418 01 08)

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)



ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop



69.900

¡¡Y ESTE VERANO CON TU CONSOLA PLAYSTATION2 EL JUEGO MOTO GP DE REGALO!! ¡¡RESÉRVALO YA EN TU TIENDA GAMESHOP MÁS CERCANA!!
OFERTA VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS

- SOPORTE VERTICAL — 2.490
- BOLSA PS2 — 4.490
- SOPORTE HORIZONTAL — 2.490
- CD CASE PS2 — 2.490







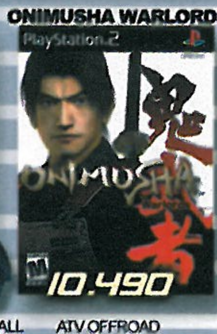
- DUALSHOCK 2 PS2 — 4.990
- MEMORY CARD 8Mb — 6.490
- MULTITAP PS2 — 7.490
- VOLANTE SPEEDSTER2 — 12.490





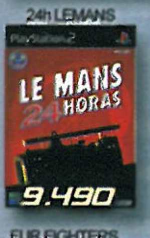

- McLAREN STEERING WHEEL — 11.990 (DUALSHOCK INTERACTIVO EN VOLANTE Y PEDALES)
- AV CABLE PS2 — 2.790
- ADAPTADOR RFU PS2 — 3.990
- EURO AV CABLE PS2 — 5.490
- DVD REMOTE CONTROL (GAMESHOP) — 2.490
- DVD REMOTE CONTROL (Pelican) — 4.490
- DVD REMOTE CONTROL (Logic 3) — 4.990
- PISTOLA P99K LIGHT BLASTER CON PEDAL — 8.990 (PLATA / NEGRO)

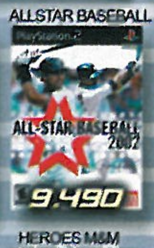






- EXTERMINATION — 9.490
- GRAN TURISMO 3 — 9.490 (DE REGALO UNA CAMISETA O UNA GORRA CON LA RESERVA DE GT3)
- ONIMUSHA WARLORDS — 10.490
- OPERATION WINBACK — 9.490
- THE BOUNCER — 9.490





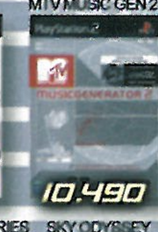



- 24h LEMANS — 9.490
- 7 BLADES — 9.490
- ALLSTAR BASEBALL — 9.490
- ATV OFFROAD — 9.490
- CRAZY TAXI — 9.490
- ESPN NATIONAL — 9.490
- FORMULA ONE 2001 — 9.490









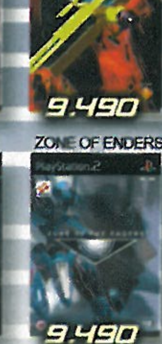
- FUR FIGHTERS — 9.490
- GIFT — 9.490
- HEROES M&M — 9.490
- INT LEAGUE SOCCER — 9.490
- MONKEY ISLAND — 9.990
- MOTO GP — 9.490
- MTV MUSIC GEN 2 — 10.490




- NBA STREET — 10.490
- RED FACTION — 10.490
- RING OF RED — 9.490
- RUGBY 2001 — 10.490
- RUMBLE RACING — 10.490
- SHADOW OF MEMORIES — 9.490
- SKY ODYSSEY — 9.490







- SKY SURFER — 9.490
- SW: STAR FIGHTER — 9.990
- SW: SUPER BOMBAD — 9.990
- TOKYO XTREME — cons.
- UEFA CHALLENGE — 9.490
- UNREAL TOURN. — 9.490
- ZONE OF ENDERS — 9.490

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES







THE MUMMY RETURNS



SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

SONIC ADVENTURE 2



SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

ONIMUSHA



SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

DRÁCULA II: EL ÚLTIMO SANTUARIO



SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

teléfono *rojo*

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS. Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.
O bien a la dirección de e-mail:
telefonorojo@hobbyconsolas.es



VÍCTOR ARRIERO JIMÉNEZ. Madrid
De todos los dibujos que nos habéis mandado este mes, este es el que más no ha gustado. ¡Felicidades, Víctor!

EL APOYO DE LAS COMPAÑÍAS

Hola Yen y compañía. El motivo de la presente no es otro que el de la curiosidad de una persona que está pensando en dar el salto a una de las consolas de nueva generación. PS2 recibió desde un principio el apoyo de las principales compañías de software japonesas pero, ¿qué pasa con XBox? ¿Han decidido no arriesgarse y esperar a la aceptación de dicha consola en Japón?

Más bien creo que al contrario. XBox es una de las consolas que más apoyo está recibiendo por parte de las compañías.

Sabiendo que soy un gran aficionado a los juegos de lucha, y conociendo futuras conversiones como Soul Calibur 2, VF4, Bloody Roar 3, y DoA3, ¿hay algún otro juego que se esté desarrollando para cualquiera de estas dos máquinas?

Vamos a ver, ¿te parece poco Tekken 4 para PlayStation 2?

¿Y en el género de las plataformas? Klonoa 2, Abe, Crash... (también en ambas plataformas)

Uf... casi mejor acábate de leer el reportaje del E3, que ahí está toda la información que buscas.

GT3 A-Spec para PS2, ¿ha salido ya a la venta en Japón? Si es así, ¿qué opinión os merece el mismo?

Sí, salió el mes pasado... y desde entonces todavía no he conseguido volver a dormir.

Y con Devil May Cry, ¿ha solucionado Capcom los problemas de aliasing y texturas que tenía? ¿Posibles retrasos?



Devil May Cry

Pues chico, no sé qué problemas le veías tú al juego, pero el caso es que la versión final ni tiene problemas con las texturas ni con las fecha de lanzamiento.

José Ángel (Monzón, Huesca)

LANZAMIENTOS PARA GAME BOY ADVANCE

Hola Yen, ante todo quiero que sepas que compro la revista todos los meses porque es la mejor y más completa. Soy un chico de 14 años y tengo unas terribles dudas sobre GBA y DC. Allá vamos:

¿Sabes si va a salir definitivamente The Sims para GBA? ¿Cuándo?

Pues es raro, pero de momento no han aparecido nuevas noticias acerca de esa versión del juego. Y mira que la estuve buscando en el E3...

Me gustaría saber si van a llegar a España Napoleón, Megaman EXE y Advance GTA. ¿Cuándo?

Pues si ya vas por estas páginas de la revista, supongo que ya has leído la review de GTA Advance, que sale este mes. Respecto a los otros títulos, todos esperamos que lleguen, aunque aún no se sabe nada de fechas.

En el I'm an Air System Controller, ¿puedes manejar los aviones como en el Aerowings 2 de Dreamcast?

No, se trata de un simulador de controlador aéreo, en el que somos los responsables del tráfico de aviones de un aeropuerto y tenemos que conducirlos para evitar que choquen.

No me disgustan los Resident Evil, ¿va a salir alguno en GBA? ¿Y en Dreamcast?

En Dreamcast seguro que no, pero se comenta por ahí que es posible que Capcom retome el proyecto de aquella versión que intentaron en Game Boy Color y que al final quedó en agua de borrajas.

Me encantan los RPG, ¿puedes decirme todo lo que sepas sobre Breath of Fire IV y Golden Sun?

Pues... Breath of Fire (nada de "IV") será una versión de la primera entrega para SNES, con la novedad de incorporar una opción para dos jugadores, y Golden Sun será un RPG multijugador programado por los responsables de la saga Shining Force. Cuenta con que ambos saldrán en Japón a finales de verano.

¿Qué diferencias hay entre el link de GBA y el de GBC?

Básicamente, que los conectores no son compatibles entre sí, así que no vas a poder jugar a un juego de GBA con el cable link de GBC, si era a eso a lo que te referías.

Jorge (Aranjuez, Madrid)

¿VUELVE DRAGON BALL?

Qué tal Yen, mi nombre es Javi, he investigado en Internet y creo que van a sacar nuevas versiones de Dragon Ball para las consolas de nueva generación. Pues bien, me gustaría que verificaras, o en su defecto desmintieses este gran hecho (ya que soy un gran fan). Y si es verdad, dime si será de lucha o RPG, si tendrá modo historia, cuándo sale, y si es de Dragon Ball Z o GT.



Dragon Ball Final Bout

Efectivamente, se encuentra en desarrollo un nuevo juego de la serie Dragon Ball para PlayStation 2, pero parece que por el momento no se va a traer a nuestro país. Si al final se animase la distribuidora, habría que esperar al menos hasta el año que viene.

Fco. Javier Gómez Saavedra (Sevilla)

EL FUTURO DE GC

¡Hola Yen! Soy un chaval de Valencia que os sigue desde aquel número en el que aparecía Krusty el payaso en la portada. Tengo una N64 y estoy pensando dar el salto a la nueva generación, y mis dudas se centran en Game Cube:

¿En qué consistirá la compatibilidad entre Game Cube y Game Boy Advance?.

Miyamoto explicó que, aparte de poder utilizarse como mando convencional para GC, también servirá como complemento a los juegos. Es decir, podrás evolucionar a tus Pokémon, preparar combos en juegos de lucha, mejorar tus vehículos en uno de carreras, etc.

Me gustan mucho los Zelda, ¿me podrías indicar todas las versiones de este juego y sus respectivos formatos? He oído que hay uno por ahí, fuera de las consolas Nintendo, en uno de esos aparatos raros de antes.

Veamos: The Legend of Zelda y The Adventure of Link en NES; The Legend of Zelda en GB y GBC; A link to the past y Link's awakening, en SNES; Ocarina of Time y Majora's Mask, en N64, y los futuros Oracle of Ages y Oracle of Seasons (han cambiado sus nombres) para GBC. Por lo demás, si exceptuamos algunas versiones "piratas" para emuladores, todas las que han salido han sido siempre para consolas Nintendo.

¿Será el Zelda de GC uno de sus primeros juegos? ¿Hay previsto alguno para GBA?



Zelda

No, para el Zelda de GC habrá que esperar un tiempo, y respecto a lo de GBA, de momento no hay noticias pero ten por seguro que la portátil de Nintendo no se va a quedar sin su correspondiente ración de las aventuras de Link.

¿Se conoce ya algún buen juego para GC que no sean los que indicasteis en el suplemento o las cancelaciones de N64?

Yo me sé uno más, pero no lo pienso decir hasta el mes que viene.

¿Se sabe ya de algún título de Sega para la máquina de Nintendo?

Se saben varios, apunta: Crazy Taxi, 18 Wheeler, Phantasy Star Online, Virtua Striker 3 y Monkey Ball.

¿Le ves futuro a GC? Porque, la verdad, a estas alturas parece que las otras máquinas rivales le sacan ya una ventaja considerable.

Puedes estar seguro de que, si hay alguna consola con un futuro fácil de predecir, ésa es Game Cube, ya que cuenta con valores tan fiables como Mario, Zelda y Pokémon.

Para cerrar con GC, ¿cómo ha tenido el valor Nintendo de colocarle un asa a su consola?

Pues qué quieres que te diga... a mí, después del submarino descapotable, me parece el mejor invento del siglo.

He oído algo de un juego llamado "Seaman" para DC, ¿de qué va?

Se trata de un extraño juego de mascotas virtuales, en el que controlamos a una especie de pez con cabeza humana, y que además funciona

"Si hay una consola con un futuro fácil de predecir, esa consola es Game Cube."



Seaman

Opinión

LAS QUIERE TODAS

Siempre que tengo un momento libre recuerdo todo lo que llevo andado como consumidor en el mercado de los videojuegos. Desde que adentré en este mundillo, diría que han pasado unos diez años. Y creo que, según me hago más adulto, voy disfrutando más y más con las videoconsolas.

Por mis curtidas manos de jugador han pasado los pads de Master System 2, Mega Drive, Game Boy, Super Nintendo, PlayStation y desde hace un tiempo el "controller" de la maravillosa Dreamcast. Puedo decir que he pasado verdaderos buenos ratos jugando con ellas, por no mencionar las muchas ilusiones que desde que era un enano todas estas "maquinitas niponas" me han traído.

Pues bien, hoy estoy ahorrando para una de las "tres grandes" (PlayStation 2, Game Cube y Xbox), y no consigo decidirme.

Creo que GC será una especie de SNES del siglo XXI. Aparte de su facilidad de programación, hay que tener en cuenta que detrás está la compañía más carismática y experimentada. Pero luego está también la, por ahora, impresionante tecnología de Xbox, y Sony, con su PS2, que ya puede decir que tiene 20 juegos bastante buenos, y su futuro parece más claro... Y a todo esto, la genial Game Boy Advance, y toda la calidad que atesora dentro...

Me va a dar un ataque, ¡porque las quiero todas!

Dida (Sevilla)

mediante reconocimiento de voz. Pero tranquilo, porque es una de esas excentricidades japonesas que nunca llegará a nuestro país.

Y por último, hace unos meses comentasteis en plan rumor que varias compañías se peleaban ya por la licencia de El Señor de los Anillos. ¿qué me puedes decir de aquello?

Te puedo decir que al final será Vivendi/Sierra quien se encargue del desarrollo de la versión para XBox, que por el momento es la única de la cual se tienen noticias.

Juan Gil Izquierdo (Gilet, Valencia)

TODO SOBRE PS2

Hola Yen, ¿cómo estás? Yo no muy bien por culpa del fútbol, que me hace cabrear domingo tras domingo, (sí, soy del Barça). Bueno, me llamo Jordi, y me he comprado una PS2 con el FIFA 2001 y el FF IX. Mi hermano es un fan de Colin Mc Rae 2. ¿Sabes si Codemasters tiene previsto sacar para PS2 un nuevo Colin Mc Rae?

Precisamente se habían oído rumores sobre una posible versión para PS2, pero de momento no hay nada de nada.

También nos gusta la saga FF. ¿Para cuándo el FFX? ¿Cuántos CDs ocupará? ¿Se sabe ya algo sobre la historia, los personajes...?

A ver hijo, el mes pasado dedicamos 4 páginas a FFX, y ya os hablamos de los personajes, de la historia, y os dijimos que el juego llegará a principios de 2002. ¡Hay que estar atentos!

He jugado al Moto GP y al TTT, y me parecen dos maravillas. ¿No crees que llevaron notas muy bajas?

Yo creo que no, TTT fue el mejor juego del lanzamiento de PS2 pero tampoco era nada realmente revolucionario, como así quedó reflejado por el comentario y en la nota. Por su parte, Moto GP es un buen juego de motos, pero falto de opciones y posibilidades.



Moto GP

¿Cuáles son los primeros juegos que sacará Sega para mi consola? ¿Saldrá Shenmue?

Virtua Fighter 4, Space Channel 5, K-Project, NBA 2K2, y NFL 2K2. Como ves, por el momento Shenmue no aparece en la lista.

¿Para cuándo GT3 y MGS2?

GT3 a finales de julio lo tienes en las tiendas, y de Metal Gear Solid 2, te puedo decir que Kojima sigue empeñado en que saldrá a finales de año.

¿Cuántas PS2 se han vendido en el mundo? ¿Crees que cuando salgan las maravillas que se esperan, como GT3, FFX y MGS2, sus ventas aumentarán de forma considerable?

La última información que tengo habla de 10 millones de consolas en todo el mundo. Y sí, desde luego esos tres juegos que mencionas sin duda animarán a muchos indecisos a comprarse la consola, y más aún si coinciden con alguna que otra bajada de precio...

¿No crees que los de Microsoft pagarán la novatada diciendo ahora que tienen previsto vender 100 millones de XBox? ¿Le auguras un buen futuro sabiendo que en Japón no les hace mucha gracia la consolita?

Personalmente no creo que ni una cosa ni la otra vayan a tener una importancia real en las ventas de XBox o de cualquier otra consola, y al final, por suerte para todos, serán los juegos los que decidan.

Jordi Pou (Barcelona)

HALF LIFE EN DREAMCAST

¡Hola Yen! Me llamo Alberto, tengo 16 años y unas dudillas que espero que me resuelvas. ¿Para cuándo un Driver en Dreamcast?

Difícil lo veo, pero... ¿has probado el «Super Runabout»?

¿Y un simulador de aviones comerciales?

Hombre, va a salir Propeller Arena, que es un simulador de aviones de la I Guerra Mundial. No son precisamente aviones comerciales, pero en un género como éste tampoco se puede pedir mucho.

¿Son verdad esos rumores de que Half Life verá la luz en Dreamcast? Si es así, ¿podremos jugar al Counter Strike en red? ¿Cuándo crees que saldrá?

Pues es una lástima, pero después de tantas habladurías y pantallas que se habían visto por ahí, al final parece que la versión de Dreamcast se va a quedar en el tintero.

Alberto

SOBRE AGE OF EMPIRES

Hola, ¿es el teléfono rojo? ¿Me pone con Yen, por favor? Hola Yen, me llamo Fausto, tengo una Dreamcast y soy un loco del Age of Empires de PC. Tengo unas preguntas sobre el tema que espero me contestes lo antes posible:

¿Va a salir una versión del AoE2 para Dreamcast en España? Si es así, ¿cuándo saldrá?



LOS JAPONESES LAS TIENEN PEQUEÑAS

Me gustaría que alguien me explicase cómo se le ocurre, a una persona que pretende vender sus productos a un público determinado, ir a insultarles en su propia cara.

Porque si yo fuese japonés, me sentiría insultado por el sr. Gates cuando afirmó que "los japoneses tienen las manos diferentes a las del resto del mundo", y de ahí la fabricación de un mando más pequeño para ellos. Es como llamar a los nipones "liliputienses", como decirles que necesitan un mando ortopédico.

Vamos, que como Microsoft no mejore su estrategia, XBox va a ser tan popular en Japón como los juegos de rugby en España.

Este Bill tiene un tacto...

Víctor Manuel Sánchez Vera (Madrid)



Half Life

Salvo sorpresa, la única versión del Age of Empires 2 prevista es la de PlayStation 2.

¿Tendrá las opciones del juego de PC (generador de escenarios, etc.)? ¿Podrá utilizarse el teclado de Dreamcast? ¿Podrá jugarse online?

Seguramente sí, pero repito que en la versión de PS2.



Conquer's Bad Fur Day

> "Salvo sorpresa, la única versión que saldrá de Age of Empires 2 será la de PlayStation 2."

También tengo el Jet Set Radio, y me han dicho que va a haber una segunda versión, ¿es verdad? ¿Cuándo saldrá? ¿Tendrá opción multijugador?

En el E3 Sega ha desvelado Jet Set Radio Future, que efectivamente será la segunda parte... pero para XBox.

Fausto Ruiz (Madrid)

LOS PRECIOS DE LOS JUEGOS

Hola muy señor mío, soy poseedor de una PS2 y necesito tu sabio consejo... o traducido a tu idioma, necesito que me respondas a unas dudas.

¿Por qué razón juegos como Indiana Jones o Conker no se venden en España por su alto precio, si Donkey Kong 64 vale lo suyo y sí lo ha hecho?

Por la sencilla razón de que Donkey Kong es de Nintendo y puede decidir sacarlo a un precio más alto, pues todos los beneficios son para la compañía. Eso no ocurre con los otros juegos.

¿Puede pasar esto en otras consolas... como Game Cube?

En teoría no debería suceder, ya que la utilización de esos modernos mini-DVD solventarán el problema del precio de la memoria en los cartuchos.

En el reportaje pasado sobre la feria del videojuego en Tokyo pusisteis como juegos presentados para PS2 el Age of Empires, pero no especificasteis si será el primero, el segundo, o una expansión de alguno de los dos...

Será una versión de Age of Empires 2.

¿De qué trata el Crash Bandicoot que saldrá para PS2? Me refiero a si es de plataformas o un party game.

Ya estamos otra vez... sobre eso también hicimos un reportaje el mes pasado. ¿Es que no los leéis? En fin, Wrath of Cortex será de nuevo un plataformas poligonal con caminos prefijados, como los que conocemos de PlayStation.

¿Es compatible el multitap de PSOne en PS2, o al revés?

Para juegos de PS2, sólo sirve el de PS2, y para los de PSOne sirven ambos. ¿Lo captas?

¿Cómo es que sacan dos ISS para PS2 en el mismo año?

Hombre, el primero salió aproximadamente en marzo de 2000, y el segundo ha sido hace un par de meses... lo cual significa un año casi exactamente. De todos modos, tampoco tiene tanta importancia, ¿no?

Soy seguidor de la serie Worms y tengo las dos ediciones de PSX, pero las tengo un poco aburridas. ¿Saldrá algún Worms para PS2? ¿El que ha salido para Dreamcast tendrá conversión para PS2?

No se sabe nada al respecto aunque, como dices, es posible que se haga una conversión desde Dreamcast.

¿Sabrías decirme cuándo podré conectarme a Internet con mi PS2?

Eso sólo podrían decírtelo los directivos de Sony, que mucho enseñar el módem en el E3, pero de fechas no sueltan prenda, los tíos.

Corbucier (Barcelona)

¡Qué me dices!

"Sobre GBA, ¿qué se sabe de su autonomía? Va con pilas, ¿no?"

Iván Martínez (León)

"Es verdad que DC se va a dejar de fabricar a finales de este año, o le quedarán por lo menos tres años de vida?"

José María Marín Ramírez (Málaga)

"¿Por qué DC no saca un FIFA? ¿No le dejan? He oído que DC ya no se fabrica, ¿cuándo salga Sonic 2 van a hacer unas cuantas más?"

Jesús Mercado Molina (Granada)

"XBox... ¿tendrá 128 ó 256 bits?"

Óscar García Núñez (Alicante)

"Tengo en mente un proyecto para realizar un videojuego. El problema es que no sé programar..."

David

"Necesito las direcciones de Correos de Sega, Nintendo, Microsoft, Activision, Ubisoft, Capcom, Square, Lucas Arts, Game Arts y Eidos, para enviarles una carta y plantearles la cuestión de por qué siguen empeñadas en traer a España los juegos en inglés."

Francisco Javier Sánchez Rus (Madrid)

"¿Se sabe algo sobre la fecha de salida de Game Boy Advance, y sobre el precio de la misma?"

Fausto Ruiz (Madrid)

"Hace algunos meses vi un reportaje que publicasteis sobre el sistema de reconocimiento visual de Sony para PS2, que me interesó muchísimo. Mis preguntas son: ¿Sólo se necesitará el cable que citasteis? ¿Es necesaria una cámara digital o valdrá con una normal?"

Julio Miguel López Castro (Toledo)

"¿Saldrá aquí el 'Sex' Top Box?"

Aarón Lorenzo Reyes (Las Palmas)

"He oído que PS2 sólo se conectará por banda ancha, y no por la red de toda la vida. Es que en Aranjuez no llega la banda ancha, creo que van por Parla, ¿puedes aclarármelo?"

Alberto Martínez de Haro (Aranjuez, Madrid)

"¿Saldrá algún juego de rol al estilo de 'Badorgait II'?"

Anónimo



INQUIETUDES DE UN NINTENDERO

Hola Yen, me llamo Javi, tengo 20 años y soy un seguidor de vuestra revista desde hace muuuucho tiempo. Como buen Nintendero, estoy interesando en GC, pero tengo miedo de que no reciba el apoyo suficiente de las compañías, como pasó con Nintendo 64. Paso a plantearte mis dudas:

¿Hay alguna posibilidad de que contestes mi carta?

Sólo si te portas bien y me haces preguntas interesantes...

¿Crees que en esta ocasión la consola de Nintendo recibirá un apoyo similar al recibido por PlayStation?

Según la propia Nintendo, esta vez han querido asegurarse el respaldo de todas las compañías posibles, pero lo que no van a hacer es cambiar su filosofía de dejar salir sólo aquellos juegos que consideren que alcanzan el mínimo de calidad.

Konami siempre ha trabajado para las consolas de Nintendo. ¿Sabes si están trabajando en alguna adaptación de Metal Gear Solid 2 o Silent Hill 2, tal y cómo están



Tekken 4

haciendo para XBox?

Me gustaría decir lo contrario... pero no.

He leído que Namco trabajará en GC. ¿Significa eso que podremos ver juegos como TTT, Tekken 4 o Soul Calibur 2 en esta consola?

No hay por qué descartarlo, pero sería una buena sorpresa.

Soy un fanático de los juegos de Castlevania: ¿Podrías decirme si saldrá alguno más para PS o N64? ¿Sabes si Konami está trabajando en algún Castlevania para PS2, GC o XBox?

> "Nintendo se ha asegurado el respaldo de todas las compañías posibles."

Castlevania Chronicles ha salido en Japón para PlayStation, pero no sé si llegará a España.

¿Has oído algo de alguna adaptación de DoA2 o DoA3 en GC?

Nada de nada.

¿Qué juegos de Resident Evil saldrán para la consola de Nintendo?

La única versión anunciada es aquel Resident Zero que se empezó para N64, y que finalmente saldrá en GC.

¿Por qué Squaresoft dejó de hacer juegos para Nintendo?

Es una de las grandes preguntas de este mundillo, pero es muy probable que tuviera algo que ver con contratos y exclusividades por parte de Sony.

Javi

¿LLEGARÁN A ESPAÑA?

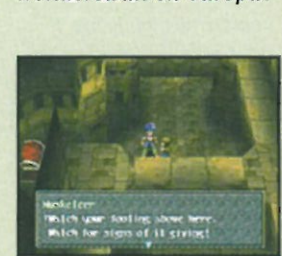
Hola Yen, me llamo David y Soy de Barcelona. Me gustaría que me respondieras a las siguientes preguntas: Hace unos meses leí que había salido Wild Arms 2 en USA, pero ¿saldrá aquí finalmente?

Ese juego salió, efectivamente, en USA hace algo más de un año, pero las esperanzas de que llegue a nuestro país son prácticamente nulas.

Estoy dudando en comprarme una Dreamcast o una PS2, pero no sé por cuál decidirme (PS2 tiene más futuro pero Dreamcast es mejor por su precio y por la calidad de muchos de sus juegos). ¿Qué me aconsejas?

Tú mismo te lo has dicho: ¿quieres disfrutar ya mismo de grandes juegos por poco precio? ¿O estás dispuesto a hacer un desembolso mayor, a cambio de un mejor futuro? Creo que, si dispones de pasta... compra las dos.

¿Por qué no sale Wonderswan en Europa?



Wild Arms 2

Opinión

¿QUÉ SON LOS VIDEOJUEGOS?

Muchas son las opiniones al respecto, diferentes unas de otras, dependiendo de la persona. Los escépticos argumentarán que no son más que "comecocos", "jueguecitos" o "un vicio a erradicar". Son las típicas personas que no se documentan antes de hablar, que creen sus opiniones dogmáticas, imposibles de ser rebatidas... Yo odio esa postura, son gente de encefalograma plano, de mente inmovilista que rechaza cualquier acercamiento a los videojuegos por miedo o por ignorancia.

Y luego estamos, por supuesto, nosotros. Amantes de los videjuegos en toda su extensión, capaces de pasarnos el día hablando de ellos por pura diversión. A eso es lo que llamo yo riqueza de mente, a la gente que le interesa la opinión de los demás, gente que sabe escuchar...

Nosotros luchamos día tras día en una cruzada imposible de conseguir elevar el videojuego a la categoría de octavo arte. Para nosotros lo es, pero... ¿por qué no lo está considerado dentro de nuestra sociedad? No sé, es un poco decepcionante, a la vez que injusto, que la sociedad se olvide de nuestros amados videojuegos. Y si no, fijaos en las noticias, sólo aparecen para "legitimar" la acción de algún loco, de algún joven de nueva generación en potencia adicto a las "dichosas maquinitas". Me da vergüenza ajena la manipulación que los medios frente a la realidad. ¿Acaso habéis visto algún día en los telediarios la presentación de un juego de Miyamoto, Suzuki o Kojima?

Pero, ¿podemos hacer algo contra la injusticia? Sinceramente, lo dudo. Y aún así, yo me rebelo contra toda injusticia y contra aquellos que no quieren ver. Sé que sólo soy un consolero y que no tengo fuerza específica dentro del mundillo, pero yo por mi parte nunca voy a dejar de lado mis ideales, y voy a seguir jugando mientras viva.

Aunque probablemente nunca sea considerado de ésta forma, para nosotros LOS VIDEOJUEGOS SON EL OCTAVO ARTE. Y eso aquí nadie lo discute.

JVR 1977 (Los mejores del foro de Hobby Consolas)

LOS ACCESORIOS MAS COMPLETOS PARA TU GBA



¡A LA VANGUARDIA PARA TI!

WET SUIT FOR GBA & GBC
Stores GBA, games and other accessories
Rain proof, spill proof and drop protect material

COOL LOOK SURVIVAL KIT™

LIGHT SHIELD™ ADVANCE
- Flips up and Lights Screen for Night Play
- Protects GBA Screen from Scratches
- Built-in Dimmer Switch
- No Batteries Required
- Pass-Through Port for Link Cable

ROAD PAK FOR GBA

POWER GRIP™ ADVANCE
- Up to 12 Hours of Play Per Charge
- Provides Better Grip and Comfort
- Built-in Belt Clip
- UL Approved AC Adapter

EAR BLASTERS FOR GBA

GAME JACKETS

AC/DC POWER PAK

4-PLAYER LINK™ CABLE

1 to 1 GBA/GBC LINK CABLE

© GameBoy Advance es una marca registrada y su logo son marcas registradas de Nintendo Inc.
La marca de accesorios PELICAN es una marca registrada. Cualquier otro logo ó nombre que figure en esta página son marcas registradas de sus respectivas compañías.



Tfno.: 91 659 07 30 · Fax: 91 651 56 25 · e-mail: adelarcyd@arrakis.es
C/ Cerro del Águila, 9 · San Sebastián de los Reyes · 28700 Madrid



Los gráficos de sus juegos no están nada mal.
Pues porque no es sólo cuestión de gráficos... Exportar una consola a un nuevo mercado exige enormes inversiones que hay que amortizar, y si las compañías no lo ven claro... pues eso, no la exportan. Y si no, pregúntale a SNK y su NeoGeo Pocket.
¿Para cuándo HeadHunter, Virtua Tennis 2, Shenmue 2 y Commandos todos ellos para Dreamcast?
Si todo sigue su curso, HeadHunter en septiembre, VT2 en Agosto, Shenmue 2 para el año que viene, y Commandos... después del verano (esperemos).
David Andrés (Barcelona)


HeadHunter

SQUARE, RARE... Y NINTENDO

Hola Yen, os sigo desde el número 76, y por este motivo hay cosas que se me escapan cuando habláis de la actual relación entre Nintendo y Square.
¿Qué pasó con Square para que decidiera independizarse de Nintendo? ¿Tenían una relación similar a la de Rare y Nintendo?
No exactamente, pero sí que es cierto que antes los juegos de Square eran prácticamente exclusivos de las consolas de Nintendo. Cosas de compañías.
Hablando de Rare, ¿crees que se tomarán muy a mal la decisión de Nintendo de no apoyar plenamente a "su" Conker's BFD o se quedará como una simple anécdota?
Si se trata de una cuestión de rentabilidad, piensa que en realidad Rare tendría que agradecerle a Nintendo que no le haya hecho perder dinero lanzando un juego que, por su excesivo precio, podría hacerles perder dinero...
¿Por qué se han encarecido tanto los juegos de N64 de una año aproximadamente para estas fechas?
Era de esperar, teniendo en cuenta que los cartuchos utilizan cada vez mayores cantidades de memoria, que es lo que los encarece.
El F1 Racing Championship de Ubi Soft estaba previsto para todas las consolas. Sin embargo, N64 ha sido la única que, finalmente, no ha tenido su correspondiente versión. ¿Por qué?
La verdad es que, para saber eso, habría que preguntarle directamente a los chicos de Ubi Soft, pero supongo que, una vez más, es una cuestión de previsiones de ventas.
Y por último, en el número 116 nos informasteis que el presidente de Nintendo dijo que "GC no se presentaría en el E3" por temor a que fuera mal recibida. ¿Qué quiso decir con eso?
Sea como fuere, ya has visto que al final no han cumplido su "amenaza" y la consola sí que apareció en todo su esplendor en la muestra de Los Angeles.
Ramonchu (Canovelles)

DUDAS VARIAS

Hola Yen, ¿qué tal? Espero que bien. Me llamo Aarón, tengo 14 años y tengo una DC, una N64 y una GB. Muy pronto tendré una GBA, y más tarde una GC o una XBox. Estas son mis preguntas:
¿Bajará Sega el precio de sus accesorios y juegos?
Pues es una buena pregunta. De momento las novedades de Sega han bajado a 6.990 ptas, pero sí que es posible que Sega los baje aún más en la campaña navideña.
¿Cuál es el mejor: Skies of Arcadia, Grandia 2 o Phantasy Star Online?
Si tienes pensado utilizar las opciones online, sin duda Phantasy Star Online. Ahora bien, si no es el caso, yo me quedaría quizá con Grandia 2 porque, a mi entender, es el que tiene el argumento más elaborado.
¿Cuándo saldrán Ogre Battle 64, Paper Mario, Jurassic Park 3, Pokémon Stadium 2, Cruis'n Exotica, Sin & Punishment, Spiderman y Disney's Dancing Museum?
En el mismo orden en que lo has preguntado: Nunca, Septiembre, no se sabe, a finales de año, otro que nunca, del siguiente no se sabe nada, en el tercer cuarto del año, y tampoco se sabe nada.
¿Por qué los juegos de Nintendo 64 son cada vez más caros?
Ya le he contestado a esa pregunta al lector anterior, échale un vistazo, anda.
¿Silent Hill para GBA son sólo diálogos, textos y FMVs?
Por lo poco que sé de este cartucho... sí.
¿Saldrán Tekken Advance y Golden Sun el día del lanzamiento en España?
Tekken Advance no, ya que por el momento es sólo un proyecto y, de salir, no llegaría al mercado hasta dentro de un año. Por su parte, el RPG de Camelot llegará aquí a finales de año.
Aarón Lorenzo Reyes (Las Palmas)

La pregunta del mes

Los 32 bits de Game Boy Advance

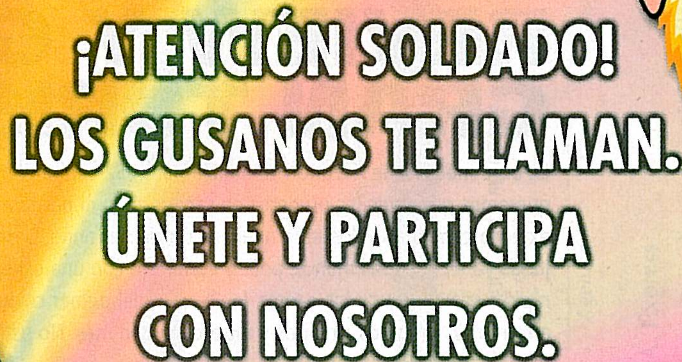
La GBA no parece que tenga 32 bits, he visto sus juegos en el reportaje de Hobby Consolas y parecen de 16 bits. ¿Los juegos que van a salir de ahora en adelante para GBA van a ser igual?
Vamos a ver, es que el hecho de tener 32 bits no significa que Game Boy Advance tenga que utilizar necesariamente gráficos poligonales para sus juegos. De hecho, el hardware de Game Boy Advance no está enfocado principalmente a manejar polígonos, sino que más bien podría decirse que se trata de una SNES con más potencia. Ahora bien, eso no quiere decir que GBA no pueda manejar polígonos, como desmuestran títulos como Iridion o el impresionante Tony Hawk 2.
Emilio

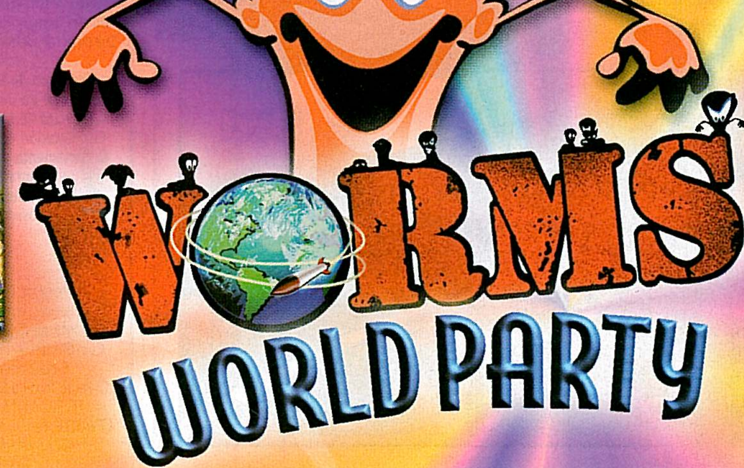
Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.













SORTEAMOS 20 JUEGOS PARA DREAMCAST

PREGUNTA

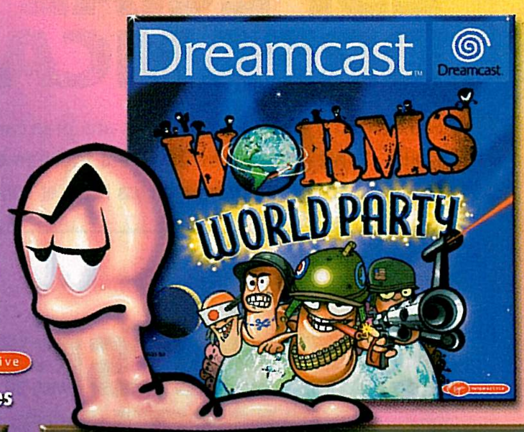
¿EN QUÉ IDIOMA SE COMUNICAN LOS GUSANOS DEL JUEGO?

a) Inglés
b) Castellano
c) Hebreo





www.virgin.es



BASES

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Hobby Consolas, Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "WORMS WORLD PARTY".

2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán VEINTE, que ganarán un Juego para Dreamcast. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de Junio hasta el 27 de Julio de 2001.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 30 de Julio de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Septiembre de 2001 de la revista Hobby Consolas.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido sólo en territorio español.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: VIRGIN INTERACTIVE y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS

DIRECCIÓN

LOCALIDAD

PROVINCIA

C.P. TELÉFONO

RESPUESTA ■ A ■ B ■ C

Y el mes que viene...

¡Llega el mejor juego de coches de la historia!

REVIEW Y GUÍA DE GRAN TURISMO 3

La obra maestra de Kazunori Yamauchi para PS2 estará el mes que viene entre nosotros, y queremos que seáis los primeros en sacarle todo el partido. Primero con el extenso comentario donde lo analizamos bien a fondo. Después, con el juego ya en vuestras manos, podéis continuar con una excepcional guía rápida: cómo sacarse los carnés, la elección del primer coche, cómo afrontar los primeros circuitos y mucho, mucho más. No os lo perdáis.





Sácale partido a tus mejores juegos

ESPECIAL TRUCOS DREAMCAST Y PS2

En el próximo número encontraréis una gran cantidad de trucos para las últimas novedades de Dreamcast: **Crazy Taxi 2, Sonic Adventures 2, Unreal Tournament , 18° Wheeler**... Además, os ayudamos a pasar los puzzles más complicados de **Onimusha** y a recorrer con mayor tranquilidad las tierras de **Dark Cloud**, ambos para PS2.

¡El fútbol vuelve a ponerse de moda!

ASÍ SERÁ EL NUEVO FIFA 2002

La nueva entrega de la saga más emblemática de EA Sports será presentada durante el mes que viene en París, y Hobby Consolas estará allí para conocer de primera mano todas las novedades que incluirá. ¡No os perdáis el sensacional reportaje con todos los detalles del mejor fútbol en consola!

Y además...

- **ENTREVISTA CON EL PRODUCTOR DE LA PELÍCULA DE FINAL FANTASY**
- **PRIMEROS DETALLES DE TIME CRISIS 2 PARA PS2**
- **TERRORÍFICO REPORTAJE DE SILENT HILL 2**
- **REVIEWS DE OUTTRIGER, UNREAL TOURNAMENT (DC), MATT HOFFMAN...**
- **NOTICIAS, SENSOR, ESCAPARATE Y EL RESTO DE SECCIONES HABITUALES**



Director Editorial Revistas de Consolas: Amalio Gómez

Director: Manuel del Campo
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Rubén J. Navarro
Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Jefe de maquetación: Sole Fungairiño
Beatriz Fernández
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Corresponsal: Christophe Kagotani (Japón)
Colaboradores: Fco. Javier Gamboa, David Alonso, Ricardo del Olmo, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, José M. Cobas

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Javier Tallón
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Suscripciones:
Antonio Casado, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID:
Directora de Publicidad: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
Jefe de Publicidad: Nuria Sancho
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A.
46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90
Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º.
48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena,
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/ Murillo 6.
41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta.
28020 Madrid. Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27.
7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona
Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 9/2001

Argentina. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
Chile. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
México. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
Portugal. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
Venezuela. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de
Grupo Axel Springer



SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS Y CONSIGUE TU REGALO

MEMORY CARD 2MB DE APLISOFT



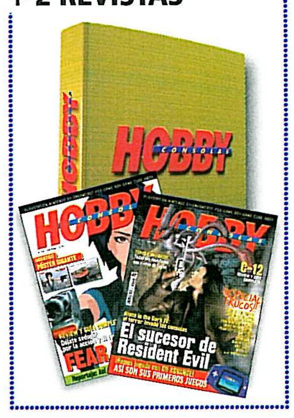
Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Aplisoft, para que guardes tus partidas y récords de PlayStation.
Un regalo de más de 2.000 pesetas.
Características: Fabricante X.Technolgies, Capacidad 2 Megas, 30 Bloques no comprimidos en dos pistas independientes.

CONTROLLER PACK N64



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Nintendo para guardar en lugar seguro tus partidas y récords de Nintendo64.
Un regalo de más de 3.000 pesetas.
Características: Fabricante Nintendo, Capacidad 256K.

ARCHIVADOR + 2 REVISTAS



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue 14, esto es, 2 meses más de suscripción y el archivador para que tengas tus revistas siempre a mano.
Un regalo de más de 2.000 pesetas.

¡10 x 12!

¡Paga 10 números y recibe 12!



Paga 10 números y recibe 12. Por el precio de 10 números (10 x 450 Pesetas = 4.500 Ptas.) recibirás los próximos 12 números de Hobby Consolas, ahorrándote 900 pesetas.

TORRE DVD's



Por el precio de 12 números (12 x 450 Pesetas = 5.400 Ptas.) consigue gratis esta torre apilable para guardar cómodamente tus juegos de PS2.
Un regalo de más de 3.500 pesetas.
Características: Fabricante Promonor, Capacidad para 18 DVD's.
Medidas: 412x170x85 mm.

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

Teléfono
906 30 18 30
Coste Llamada: 15 pts + 47,03 ptas/min.
(Horario: 8h a 15h de lunes a viernes)


Fax
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

@ E-mail
suscripcion@hobbypress.com


Correo
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o DOMICILIACIÓN BANCARIA. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 X 12.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.